# HANNIBAL



## MITARBEITERVERZEICHNIS

| | |
|---|---|
| PRODUCER: | Brigitte Kraft |
| KONZEPT: | Claude Cueni |
| SPiELDESIGN: | K. J. Kraft |
| PROGRAMMIERER PC: | Andreas Seebeck |
| PROGRAMMIERER AMIGA: | Rene Straub |
| GRAFIKER: | Magnus Hieronymus |
| CO Grafiker: | Ingo Mesche |
| SOUND: | Eike Steffen |
| PRODUCT MANAGER: | Oliver Schmenk |
| ANLEITUNG: | K. J. Kraft |
| TESTER: | Markus Kraft / K. J. Kraft |

# EINLEITUNG

Herzlich Willkommen
zu Ihrer neuerworbenen geschichtlichen Strategiesimulation. Wir haben uns bemüht, für Sie dieses Spiel so interessant und geschichtlich-realitätsnah zu gestalten, daß Ihnen mehrere Wochen Spielspaß garantiert sind.

Schlüpfen Sie in die Rolle Hannibals und versuchen Sie, das römische Imperium, Ihren Erzfeind, niederzuringen, indem Sie Rom erobern. Erfolg und Mißerfolg hängen alleine von Ihrem strategischem Können, Ihrer Voraussicht und Ihrem Verhandlungsgeschick ab. Versuchen Sie, sich in die Gedankengänge und Handlungen eines der größten Strategen der antiken Weltgeschichte zu versetzen.

Wohl kein Staatsmann und Feldherr war derart genial und dennoch so umstritten wie Hannibal. Seine wohl bekannteste Tat war sein Übergang über die Alpen. Dies war aber wohl nicht seine größte und wichtigste Tat. Viel gewichtiger waren vielmehr seine großartigen Siege über die römischen Armeen, insbesondere sein Sieg bei Canae, bei dem es ihm gelang, fast die gesamte römische Streitmacht zu vernichten.

Nach diesem Sieg stand ihm der Weg nach Rom weit offen. Warum er letztlich zögerte, diesen Weg zu gehen und Rom anzugreifen, und somit das römische Imperium zu vernichten, und stattdessen weiter zog, um weitere Verbündete zu gewinnen, ist bis heute letztendlich nicht geklärt.

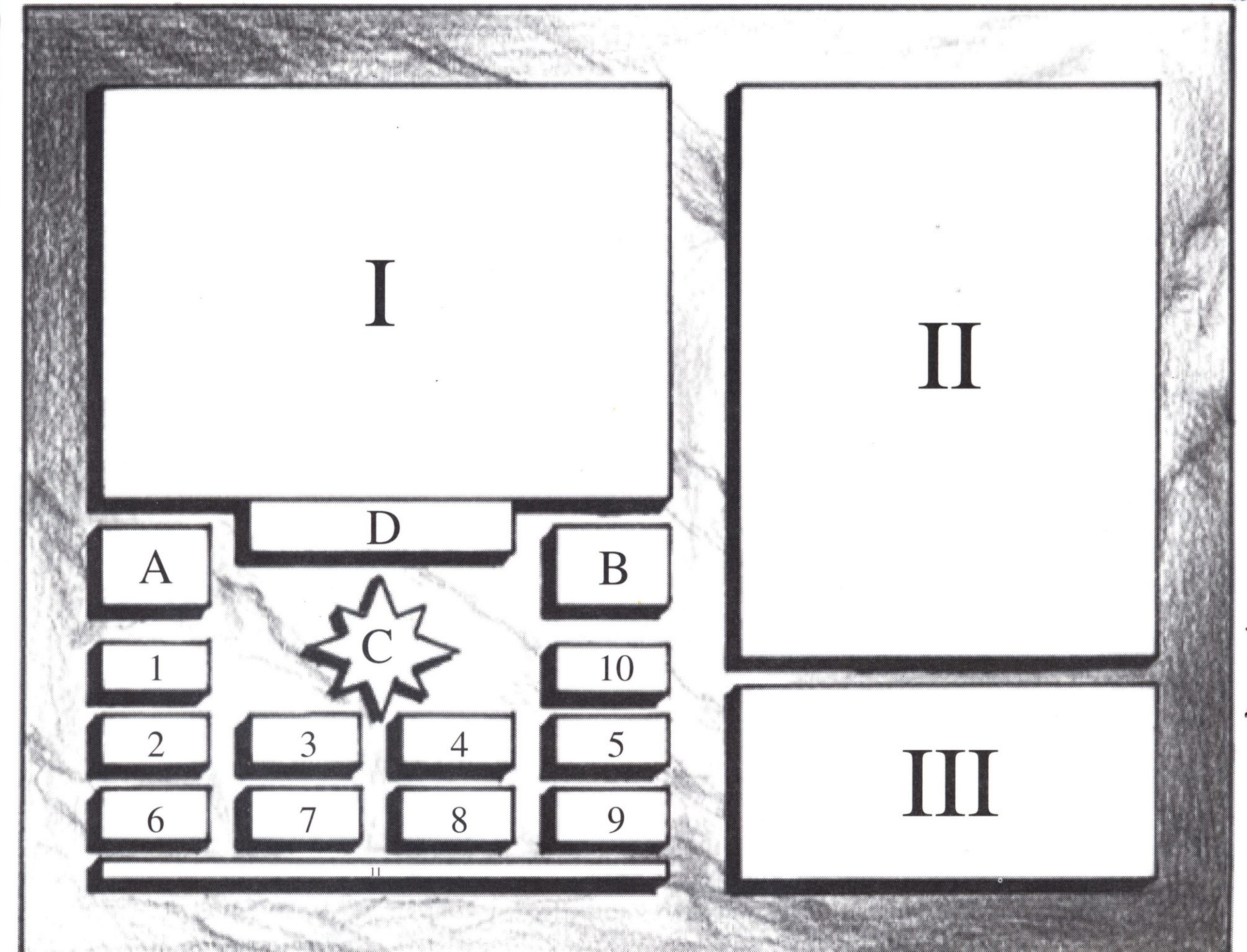
Überhaupt liegen viele seiner Handlungen im Dunkel der Geschichte, da es nur sehr wenige und auch nur zum Teil unvollständige Aufzeichnungen und daher auch sehr unterschiedliche Interpretationen seiner Feldzüge gibt. Wir haben uns bemüht, Ihnen trotzdem im zweitenTeil des Handbuches einen geschichtlichen Überblick zu geben, sowie Ihnen einige von Hannibals strategischen Überlegungen zu vermitteln. Es wäre daher für Sie nützlich, diesen Teil zu studieren, damit Sie Hannibals geniale Einfälle vielleicht nutzen, seine Fehler jedoch auf der anderen Seite vermeiden können.

Sie können jedoch auch diesen geschichtlichen Teil überspringen und sich sofort auf das Spiel konzentrieren. Dies ist ohne weiteres möglich, da der Spieleaufbau und die Menuesteuerung relativ leicht zu begreifen sind, und Sie schon nach nur wenigen Augenblicken Ihren Feldzug starten können.

Berücksichtigen Sie hierbei, daß das Scenario, in dem Sie sich bewegen, historisch originalgetreu gestaltet ist. Die mehr als 700 vorgegebenen Städte haben genau die Werte an Soldaten, Bevölkerung, Söldner etc., die sie auch damals hatten. Ihre gegnerische Armee wird durch mehr als 2000 Befehle über den Computer gesteuert und zwar annähernd auch in der Weise, wie es historisch belegt ist. Allerdings wird im vorliegenden Spiel auf eine zu starke Zersplitterung der einzelnen Armeen in verschiedene Legionen verzichtet, um die Übersicht und die Spielbarkeit nicht zu gefährden. Dadurch wird jedoch in keinster Weise etwas an den tatsächlichen geschichtlichen Auswirkungen verändert.

Versuchen Sie also nunmehr besser zu sein, als einer der größten Feldherren der Geschichte. Sollten Sie jedoch feststellen, daß dies gar nicht so einfach ist, können Ihnen ja die Spieltips, die sich im Anhang befinden, vielleicht weiterhelfen.

VIEL SPAß WÜNSCHT IHNEN DAS STARBYTE TEAM


I
II
D
A
B
C
1
10
2
3
4
5
III
6
7
8
9
11

## MENUEAUFBAU

Wenn Sie Ihr Spiel gestartet haben, kommen Sie in das Anfangsbild. Hier können Sie anklicken, ob Sie ein neues Spiel starten wollen, oder ob Sie an der Stelle weitermachen wollen, an der Sie zuletzt das Spiel verlassen haben. Ihr letzter Spielstand ist in jedem Falle gespeichert. Dies ist besonders dann für Sie wichtig, wenn Sie einmal, aus irgendwelchen Gründen auch immer,einen Systemabbruch (Runtime Error) verursacht haben sollten.

Ihr letzter Spielstand ist immer gespeichert und unter dem Menuepunkt "Altes Spiel" aufzurufen, so daß Sie Ihr Spiel an der Stelle fortführen können, an der Ihr Computer ausgestiegen ist.

Bei Ihrem ersten Spielstart können Sie natürlich vorerst nur den Menuepunkt "Neues Spiel" anwählen. Sie sehen nun folgende Bildschirmaufteilung:

I. Kartenausschnitt
II. Ereignis- und Nachrichtenfenster
III. Zeitschalter

A. Lupe / Vergrößern
B. Lupe / Verkleinern
C. Windrose /Scrollen der Karte durch Anklicken der Pfeile /Umschalten auf Städtesuchkarte durch Anklicken der Mitte
D. Anzeige der Städtenamen

1. Umschalten auf politische Karte
2. Umschalten ins Kartenmenue
3. Umschalten ins Beratermenue
4. Winterlager veranlassen
5. Umschalten ins Speichermenue / Exit to DOS
6. Marschbefehle erteilen
7. Umschalten ins Marktmenue
8. Armeen teilen oder vereinen
9. Umschalten ins Verhandlungs- und Belagerungsmenue
10. Ein- und Ausschalten des Sounds
11. Verlassen des angewählten Menuepunkttes

MENUEPUNKT 1

Wenn Sie diese Taste anwählen, schaltet der Bildschirm auf eine große Karte um, aus der Sie die momentane politische Situation ersehen können. Das karthagenische Reich ist hellgrün gekennzeichnet. Die karthagenischen Kolonien sind dunkelgrün dargestellt, während die befreundeten Stämme pastellgrün gemalt sind.

Das römische Reich ist hellrot, die Kolonien Roms sind dunkelrot und die Freunde Roms sind pastellrot dargestellt.

Die blaue Farbe kennzeichnet die archaischen Ländereien.

Auf der rechten Seite befindet sich eine Aufstellung der wichtigsten momentanen Fakten, die während des Spieles laufend aktuallisiert werden.

Durch drücken der Return-Taste können Sie ins Hauptmenue zurückschalten.

MENUEPUNKT 2

Diesen Punkt wählen Sie bitte an, wenn Sie nähere Informationen über Städte und Armeen erhalten wollen oder wenn Sie den Kartenausschnitt zoomen wollen. Letzteres geschieht wenn Sie die Icons A oder B anklicken. Haben Sie den Kartenausschnitt herangezoomt, können Sie diesen mit den Pfeilen der Windrose (Icon C) in alle Richtungen scrollen lassen. Wenn Sie nun mit dem Mauszeiger über die Karte gehen und eine Stadt erreichen, erscheint ein Kreis um diese Stadt und in der Leiste D erscheint der Name dieser Stadt. Drücken Sie nun die  linke Maustaste, werden die Daten dieser Stadt im Ereignisfeld (B) angezeigt.

Sie können nun prüfen, ob diese Stadt frei oder einem der Imperien angeschlossen ist, zu welchem Stamm sie gehört, wieviel Einwohner sie hat, wie stark die verteidigende Stadtarmee ist, wieviele Söldner angeworben werden können, und wieviele Schiffe im evtl. vorhandenen Hafen bereitliegen. Diese Informationen sind zuweilen für Ihre weiteren strategischen Überlegungen recht nützlich.

Denselben Vorgang können Sie mit den einzelnen Armeen vornehmen.

Wenn Sie eine bestimmte Stadt finden wollen, klicken Sie bitte den Mittelpunkt der Windrose an. Es erscheint eine große Karte mit allen vorhandenen Städten. Im unteren Bereich können Sie nun den Namen der Stadt eingeben, die Sie suchen. Nach drücken der Return-Taste zeigt Ihnen der Computer an Hand eines Kreises auf der Karte,wo diese Stadt liegt. Durch Eingabe des Buchstaben "X" in Verbindung mit " Return" schalten Sie ins Menue zurück.
Wenn Sie den Menuepunkt 2 verlassen wollen, klicken Sie bitte mit dem Mauszeiger das Icon 11 an. Sie gelangen sodann erneut ins Hauptmenue und können die weiteren Menuepunkte betätigen.

MENUEPUNKT 3

In diesem Menue können Sie die wirtschaftlichen Gegebenheiten Ihres Spieles festlegen. Im Ereignis- und Nachrichtenfenster (B) erscheinen diese Daten.

Hier können Sie z. B. Geld aus der Imperiumskasse in die Armeekasse überführen. Dies geschieht, indem Sie mit dem Mauszeiger auf "Kasse Armee" gehen.Es wird dann in der Mitte des Bildschirmes ein Kästchen eingeblendet. Durch Anklicken der sich darin befindlichen Pfeile können Sie die Gelder aus der Imperiumskasse in die Armeekasse transferieren und umgekehrt. Durch Anklicken des "OK" wird dieser Vorgang bestätigt und beendet.

In gleicher Weise können Sie Gelder in die Wirtschaft verlagern.

Zusätzlich können Sie bestimmte Städte besonders

wirtschaftlich fördern, um zu verhindern, daß diese aus wirtschaftlichen Überlegungen heraus vom Imperium abfallen könnten. Klicken Sie hierzu den Punkt "Zuschuß an Stadtkasse an". Es erscheint eine Liste von Ihren Städten und deren Geldbeständen. Durch Anklicken der senkrechten Pfeile kann diese Liste herauf- und heruntergescrollt werden. Suchen Sie die von Ihnen gewünschte Stadt heraus und klicken Sie deren Namen an. Es er-scheint wieder das Kästchen, in dem Sie die Geldmittel wie gehabt transferieren können.

Desweitern können Sie in diesem Menuepunkt die Steuern generell, die Steuern einzelner Städte und die Steuern einzelner Länder festsetzen bzw. wieviel davon an Ihr Imperium abzuführen sind.

Achten Sie darauf, daß diese Abgaben nicht zu hoch sind, da sonst die Bevölkerung revoltiert und deren Städte dann vom Imperium abfallen.

Haben Sie Ihre Einstellungen vorgenommen, können Sie das Menue durch Anklicken des Icons 11 wieder verlassen.

MENUEPUNKT 4

Wenn Sie diesen Menuepunkt nach dem 1. November eines jeden Jahres anklicken, gehen Ihre Armeen ins Winterlager (ebenso die Armeen Roms). Die Zeit wird vorgestellt auf den 1.4. des Folgejahres. Während dieser Zeit finden Verhandlungen mit verschiedenen Städten und Stämmen statt, die Ihnen evtl. neue Soldaten zur Verfügung stellen. Der Erfolg dieser Verhandlungen wird Ihnen nach der Winterpause angezeigt. Sie können natürlich auch das Winterlager ignorieren und Ihren Feldzug im Winter fortsetzen. Allerdings werden Sie dann sehr hohe Verluste in Kauf nehmen müssen.

MENUEPUNKT 5

Diesen Menuepunkt wählen Sie bitte an, wenn Sie einen bestimmten Spielstand speichern oder laden (Sie können bis zu 10 Spielstände speichern) oder das Programm beenden wollen.

MENUEPUNKT 6

Dieses Icon benutzen Sie, wenn Sie bestimmten Armeen Marschbefehle erteilen wollen. Klicken Sie die Armee im Ereignisfeld (B) an, die Sie bewegen wollen. Der Bildschirm schaltet um und zeigt Ihnen nun einen Nahausschnitt der Umgebung an, in der sich die gewünschte Armee befindet. Auf der rechten Seite sind die Daten Ihrer gewählten Armee aufgeführt, sowie die Städte, die diese Armee erreichen kann.

Wenn Ihre Armee sich zu Lande bewegen soll, sind immer nur die nächsten durch schwarze Linien verbundene Städte als Marschziel erreichbar. Gehen Sie mit dem Mauszeiger auf einen Städtenamen, dann zeigt Ihnen ein roter Kreis, wo die Stadt auf der Karte liegt. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie den Namen der Stadt, die Ihre Armee als nächstes Etappenziel erreichen soll, einfach an.

Beachten Sie bitte hierbei, daß die unteren, etwas versetzten Städte lediglich Hafenstädte sind, die Sie nur erreichen können, wenn Ihre Armee auch genügend Schiffe gekauft hat und diese sich auch in der Stadt befinden, in der sich Ihre Armee gerade aufhält.

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, schaltet der Bildschirm ins Hauptmenue zurück.

Sollten Sie Ihre Wahl korrigieren wollen, klicken Sie das Icon

erneut an, ebenso die gewünschte Armee. Sie können sodann dieser Armee den Befehl erteilen, zurückzukehren, zu warten oder weiterzumarschieren.

MENUEPUNKT 7

Wenn Sie dieses Icon anwählen, schaltet der Bildschirm auf das Marktmenue um. Hier nun können Sie Verpflegung, Söldner,Elefanten, Pferde und Schiffe (soweit vorhanden) ein- oder verkaufen, indem Sie die Plus- oder Minuszeichen hinter der gewünschten Position anklicken. Die Preise der einzelnen Positionen können Sie der Anzeige entnehmen. Der Computer zieht Ihnen automatisch die Beträge, die Sie zum Kauf oder Verkauf benötigen von Ihrem Kassenbestand ab, den Sie ebenfalls genau verfolgen können.

Handelt es sich um den Markt einer Stadt, die dem Imperium angehört können Sie hier ebenfalls die Stadtarmee verstärken bzw. Soldaten aus dieser in Ihre regulläre Armee überführen (dies führt natürlich zu einer Schwächung der Verteidigungskraft der Stadt). Diese Option gilt nicht nur in befreundeten Städten.

Als weitere Option können Sie in diesem Menuebild den Befestigungsgrad der Stadtmauer erhöhen. Dies kostet Sie zwar ebenfalls Geld, erschwert aber Ihrem Gegner die evtl. Einnahme dieser Stadt. Es ist jedoch zu beachten, daß die Erhöhung erst in einem Jahr wirksam wird.

Wollen Sie den Markt verlassen klicken Sie "Exit" an und gelangen auf diese Weise wieder ins Hauptmenue.

MENUEPUNKT 8

Dieses Icon klicken Sie bitte an, wenn Sie eine Ihrer Armeen teilen oder 2 Armeen zusammenführen wollen. Letzteres ist jedoch nur möglich, wenn sich die beiden zu vereinigenden Armeen in der gleichen Stadt befinden.

a. Teilen einer Armee
Wenn Sie das Icon angeklickt haben, gehen Sie mit dem Mauszeiger im Ereignisfeld auf die Armee, die Sie teilen wollen. Sodann gehen Sie auf eine darunterliegende freie Zahl und klicken diese an. Der Bildschirm wird umgeschaltet und Sie können nun in dem eingeblendeten Bild durch anklicken der Plus- und Minuszeichen Armeeteile hin- und hertransferieren. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie "Exit" an und erreichen so wieder das Hauptmenue.

b. Zusammenführen zweier Armeen
Auch hier klicken Sie das Icon 8 an und sodann im Ereignisfeld die beiden Armeen, die zusammengeführt werden sollen. Das Bild schaltet wieder um, und Sie können wie schon oben beschrieben durch anklicken der Plus- und Minuspfeile Armeeteile transferieren.

Mit "Exit" schalten Sie wieder ins Hauptmenue zurück.

MENUEPUNKT 9

Erreichen Sie eine Stadt, die nicht zu Ihrem Imperium gehört und die auch keine Kolonie ist, bestehen für Sie 2 Möglichkeiten zu agieren. Entweder versuchen Sie diese Stadt zu erobern oder aber Sie versuchen sie durch Verhandlungen zum Freund zu gewinnen.

Durch Benutzen des Icons 9 kommen Sie in das Auswahlmenue, in dem Sie zwischen diesen beiden Möglichkeiten wählen können.

a. Belagerung
Wählen Sie den Menuepunkt "Belagerung beginnen" durch Mausklick.Sie werden umgehend die Nachricht erhalten, daß Ihre Armee mit der Belagerung begonnen hat. Diese kann sich über mehrere Tage oder Wochen hinziehen, in denen Ihre Armee vorerst einmal gebunden ist. Ob Ihre Belagerung erfolgreich ist und wie lange Sie dauert, hängt sowohl von

der Stärke Ihrer Armee als auch von der Stärke der Stadtarmee sowie dem Befestigungsgrad der Stadtmauer ab. Sie erhalten in Ihren täglichen Meldungen laufend einen Bericht über diese Faktoren und können daher an jedem Tag neu entscheiden, ob Sie die Belagerung fortsetzen wollen (in diesem Falle unternehmen Sie gar nichts) oder ob Sie diese abbrechen wollen (in diesem Falle klicken Sie Icon 9 sowie dann den Befehl "Belagerung abbrechen" an).

Beachten Sie, daß Sie während der Belagerung sowohl Verluste an Leuten als auch an Lebensmitteln hinnehmen müssen.

War Ihre Belagerung erfolgreich (dies bekommen Sie über eine Meldung mitgeteilt), schaltet der Bildschirm in ein Menue um, in dem Sie wählen können, ob Sie eine zivilisierte Eroberung durchführen wollen (die Stadt wird dann als Kolonie Ihrem Reich angegliedert und bringt Ihnen Steuereinnahmen), die Stadt plündern wollen (auch hier wird die Stadt als Kolonie eingegliedert, bringt aber in der Zukunft sehr wenig Gewinn, füllt aber sofort Ihre Kriegskasse auf) oder aber die Stadt zerstören wollen (Die Bevölkerung wandert ab und die Stadt hat keine wirtschaftliche Bedeutung mehr für Sie).

Die beiden letzten Punkte stellen eine Möglichkeit für Sie dar, kurzfristig Ihre Armeekasse aufzufüllen. Aber Vorsicht! Es führt auch dazu, das andere Städte plötzlich Angst bekommen, Ihre Meinung wechseln und von Ihnen abfallen bzw. Verhandlugen mit Ihnen in Zukunft ablehnen und lieber das römische Reich unterstützen.

Gelingt es Ihnen, die Hauptstadt eines Stammes einzunehmen, so unterwerfen sich sofort auch alle anderen Städte dieses Stammes.

b. Verhandeln

Wenn Sie den friedlicheren Weg der Verhandlung gehen wollen, klicken Sie ebenfalls das Icon 9 an, dann jedoch den Menuepunkt "Verhandlung beginnen". Ihre Armeeführung nimmt umgehend Verhandlungen mit der Stadt, vor der Sie stehen, auf. Sie erhalten sofort eine Meldung, ob die Stadt an Verhandlungen interessiert ist oder nicht. Kommt es zu Verhandlungen, können sich diese ebenfalls über mehrere Tage hinziehen, während diese ebenfalls über mehrere Tage hinziehen, während derer Ihre Armee untätig ist. Sollten die Verhandlungen erfolgreich sein, stellt die Stadt Ihrer Armee eine Verstärkung zur Verfügung. Danach können Sie Ihre Armee über den Marschbefehl (Icon 6 ) zur nächsten Etappe bewegen.

Beachten Sie aber bitte, daß nach einer erfolgreichen Verhandlung erst nach Ablauf eines Jahres diese Stadt erst wieder bereit ist, Ihnen Soldaten zur Verfügung zu stellen. Dauern Ihnen die Verhandlungen zu lange, können Sie diese durch betätigen des Icon 9 und sodann anklicken des Befehls "Verhandlungen abbrechen" jederzeit beenden.



Römisches Kriegsschiff

# SPIELABLAUF

## SPIELSTART

Nachdem Sie Ihr Spiel gestartet haben, erscheint das Hauptmenue, welches weiter oben beschrieben ist. Sie sehen im Kartenausschnitt ( I ), wo die eigenen und die gegnerischen Truppen positioniert sind. Ihre Armeen sind gekennzeichnet durch ein auf der Spitze stehendes Dreieck mit grünen Symbolen. Die gegnerischen Armeen sind dargestellt durch ein Dreieck mit roten Symbolen.

Zu Beginn stehen Ihnen, Hannibal, 3 Armeen zur Verfügung. Armee 1, die Sie selbst befehligen, liegt in Karthago Nova. Armee 2 wird von Ihrem Bruder Hasdrubal geleitet und liegt nahe Tarraco. Armee 3 befindet sich noch in Karthago und steht unter dem Befehl Ihres jüngeren Bruders Mago.

Ihr Gegner hat 3 Armeen bei Rom stehen und 1 Armee auf Sizilien.

## ERSTER SCHRITT

Machen Sie sich nun mit der politischen Lage vertraut, indem Sie das Icon 1 anklicken. Eine Erklärung dazu fin-den Sie in der Menuebeschreibung (Punkt 1). Nachdem Sie sich auf diese Weise mit der politischen Situation des Mittelmeerraumes vertraut gemacht haben, kehren Sie ins Hauptmenue zurück.

## UMSCHALTEN DES KARTENAUSSCHNITTES

Klicken Sie nun das Icon 2 an und im Anschluß daran den Punkt "A". Nun sehen Sie einen vergrößerten Bildausschnitt. Diesen können Sie in alle 4 Richtungen scrollen, indem Sie die Pfeile der Windrose ( C ) anklicken. Jetzt können Sie den Mauszeiger auf jede Armee oder Stadt bewegen und erhalten, wenn Sie die rechte Taste drücken, Informationen im Ereignisfenster ( II) angezeigt. Machen Sie sich nun mit den Armeen vertraut, bzw. auch mit den darumliegenden Städten.

Wollen Sie eine bestimmte Stadt finden, so klicken Sie den Mittelpunkt der Windrose an und verfahren Sie wie es in der Menuebeschreibung vorgegeben ist (Menuepunkt 2).

Wenn Sie alle Ihre Informationen gesammelt haben, sollten Sie auf die Ausgangskarte zurückschalten ( siehe Menuesteuerung).

## LANDWEGE

Studieren Sie nunmehr einmal genau die Karte. Mit hellgelb sind die Ebenen gekennzeichnet. Ein mittleres Braun zeigt Gebirge und Höhen an. Mit dunkelbrauner Farbe sind die Flüsse hervorgehoben. Eine unterschiedliche Darstellung der Städte kennzeichnet die Stammeszugehörigkeit dieser Städte. Die möglichen Verbindungen der Städte untereinander auf dem Landweg sind durch schwarze Linien dargestellt. Eine Armee kann immer nur eine Stadt erreichen, wenn diese durch eine schwarze Linie mit der Stadt verbunden ist, in der sie sich gerade aufhält.

## SEEWEGE

Bestimmte Hafenstädte sind durch grüne Linien miteinander verbunden. Diese Routen stellen Seewege dar, die Ihre Armeen, aber auch die Armeen Ihrer Feinde, benutzen können. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß Ihre Armee genügend Schiffe zur Verfügung hat. Für je 200 mitzuführende Soldaten wird ein Schiff benötigt (evtl. müssen Sie Ihre Armee teilen, um wenigstens einen Teil Ihrer Leute auf dem Seeweg bewegen zu können ). Pferde, Elefanten und Proviant müssen nicht berücksichtigt werden.

## ARMEEBEWEGUNGEN

Wie Sie Ihre Armeen bewegen, entnehmen Sie bitte der Menuebeschreibung (Punkt 6). Die Schnelligkeit der Bewegung einer Armee hängt von verschiedenen Faktoren ab. Dies ist zum einen die landschaftliche Gegebenheit, zum anderen aber auch die Mobilität der Armee durch Pferde. So benötigt zum Beispiel eine Armee eine längere Marschzeit, um durchs Gebirge zu kommen. Ein prozentual hoher Anteil an Pferden führt natürlich dazu, daß die Marschgeschwindigkeit erhöht wird (So kann es von Vorteil sein, einen bestimmten Armeeteil abzuteilen und diesen mit Pferden auszurüsten, wenn ein strategisch wichtiger Ort schnell erreicht werden soll). Ein weiterer Punkt, der sich auf die Geschwindigkeit auswirkt, ist natürlich die Höhe der mitgeführten Verpflegung. Je größer diese ist, umso langsamer wird die Armee.

## VERLUSTE

Während Ihres Feldzuges erleidet Ihre Armee selbstverständlich auch Verluste. Dies passiert nicht nur in einer Schlacht oder bei einer Belagerung, sondern kann auch von anderen Gegebenheiten abhängen.

So ist es ganz natürlich, daß während einer langen Marschroute durch Gebirge oder Wüste ein Teil Ihrer Leute diese Strapaze nicht überleben (Hannibal hat z.B. bei seinem Marsch über die Alpen mehr als die Hälfte seiner Leute verloren).

Zum anderen ist jedoch auch zu berücksichtigen, daß es den Offiziern nicht immer gelang, ihre Armeen zu disziplinieren und daß die Soldaten, vornehmlich die Söldner, einen Hang zur Desertation hatten. So hat Hannibal auf einer seiner Marschrouten mehr als 10.000 Leute durch diesen Umstand eingebüßt. Um diese Tatsache zu verschleiern, entließ er noch einmal 7.000 Soldaten und verkündete, daß er einen Teil seiner Armee aufgelöst habe.

Auch konnte es vorkommen, daß räuberische und feindliche Stämme, durch deren Gebiet die Armee gerade zog, einzelne Einheiten, besonders den Tross, aus dem Hinterhalt heraus überfielen.

Sie erhalten Nachricht über diese Vorkommnisse im Informationsfenster. Hier erscheint auch die Nachricht, daß zum Beispiel Piraten Ihre Flotte angegriffen haben oder das Schiffe durch Unwetter verloren gegangen sind. All diese Ereignisse können Ihre Armeen erheblich dezimieren.

## SCHLACHT

Wenn eine Ihrer Armeen zu Wasser oder zu Lande auf eine gegnerische Einheit trifft kommt es zu einer Schlacht.

Der Bildschirm schaltet sodann ins Schlachtmenue um. Hier können Sie bei einer Landschlacht einstellen, ob Sie defensiv oder offensiv kämpfen wollen und ob Sie eine offene Schlacht oder einen Hinterhalt unter Ausnutzung des Geländes bevorzugen ( in letzterem war Hannibal ein Meister). Auch können Sie Ihre Schlachttaktik bestimmen (die verschiedenen Schlachtaktiken sind im Anhang erläutert).

Danach sehen Sie dann wieviele Verluste die einzelnen Armeen erleiden und können erkennen, ob es ratsam ist, die Schlacht fortzusetzen oder ob es sich empfiehlt, angesichts Ihrer eigenen Verluste, den Rückzug einzuleiten.

Letzteres geschieht,indem Sie das Icon "Flucht" anwählen. In diesem Falle wird der Kampf sofort abgebrochen und Sie haben die Möglichkeit, Ihre Armee durch einen Eilmarsch in Sicherheit zu bringen. Dies führen Sie aus, indem Sie im Hauptmenue, auf das der Bildschirm bei Beendigung der Auseinandersetzung zurückschaltet, einfach das Icon 6 und die betroffene Armee anklicken. Die Armee bewegt sich dann mit dreifacher Geschwindigkeit von Ihrem Gegner weg.

## ERREICHEN EINER STADT

Wenn Ihre Armee das nächste Etappenziel, sprich eine Stadt, erreicht hat, haben Sie 4 Möglichkeiten zu reagieren:

1. Sie können direkt weitermarschieren, ohne daß Sie etwas unternehmen.
2. Sie können in Verhandlung treten (siehe Menuepunkt 9)
3. Sie können versuchen, die Stadt zu erobern (siehe Menuepunkt 9).
4. Sie können Ihre Truppen oder Verpflegungen auffrischen, indem Sie das Marktmenue benutzen (Menuepunkt 7).

Bedenken Sie, daß Ihre Einkäufe Geld kosten, und eingekaufte Söldner hinterher den gleichen Sold erhalten wie Ihre regulären Soldaten und damit Ihre Kasse belasten. Auf der anderen Seite können Sie sich natürlich auf dem Markt Geld verschaffen, indem Sie bestimmte nicht benötigte Ausrüstungsgegenstände verkaufen.

## GELD/STEUERN

Ein wichtiger Punkt, den Sie beachten sollten, ist die Geldwährung, die Sie im Spiel benutzen. Sie haben es hier mit zwei Geldgrößen zun tun. Die gängige Recheneinheit, die Sie, hauptsächlich im Marktmenue, antreffen, sind die "Obolen". Eine weitere Geldeinheit, die Sie vornehmlich im Be-ratermenue antreffen, sind die "Talente". Ein Talent, vorstellbar in Form eines Goldbarrens, hat den Wert von 36.000 Obolen. Wenn Sie auf eine Geldgröße mit einem "T" am Ende stoßen, handelt es sich um Talente, ansonsten sind Obolen gemeint. Überschreitet der Betrag der Obolen einen Betrag von 1 Million, so wird er in der Regel nur noch als einzelne Millionengröße (gekennzeichnet durch "Mio") ausgewiesen. Dies zeigt sich zur besseren Übersicht bei den Stadt- und Armeekassen im Marktmenue. Damit Sie jedoch auch den genauen Stand in hrer Armeekasse bei Bedarf sehen können, erscheint dieser noch zusätzlich einmal im oberen linken Bereich des Menues.

Geht das Geld in Ihrer Armeekasse zur Neige, können Sie es über die Imperiumskasse wieder auffüllen, sofern dort noch Gelder vorhanden sind ( siehe auch Menuepunkt 3). Eine Aufstockung der Armeekasse über die Stadtkasse ist nicht möglich, es sei denn, daß Sie diese Stadt geplündert oder gebrandschatzt haben.

Ihre Imperiumskasse wird einmal im Jahr durch die Steuern, die die Städte Ihres Reiches zu zahlen haben, aufgefüllt. Je mehr Städte Ihrem Reich angehören, umso höher fallen Ihre Steuereinnahmen aus. Die Steuersätze können Sie im übrigen wie im Menuepunkt 3 beschrieben immer wieder neu festsetzen. Sie dienen dann als Grundlage der jeweils monatlichen Berechnung der fälligen Abgaben.

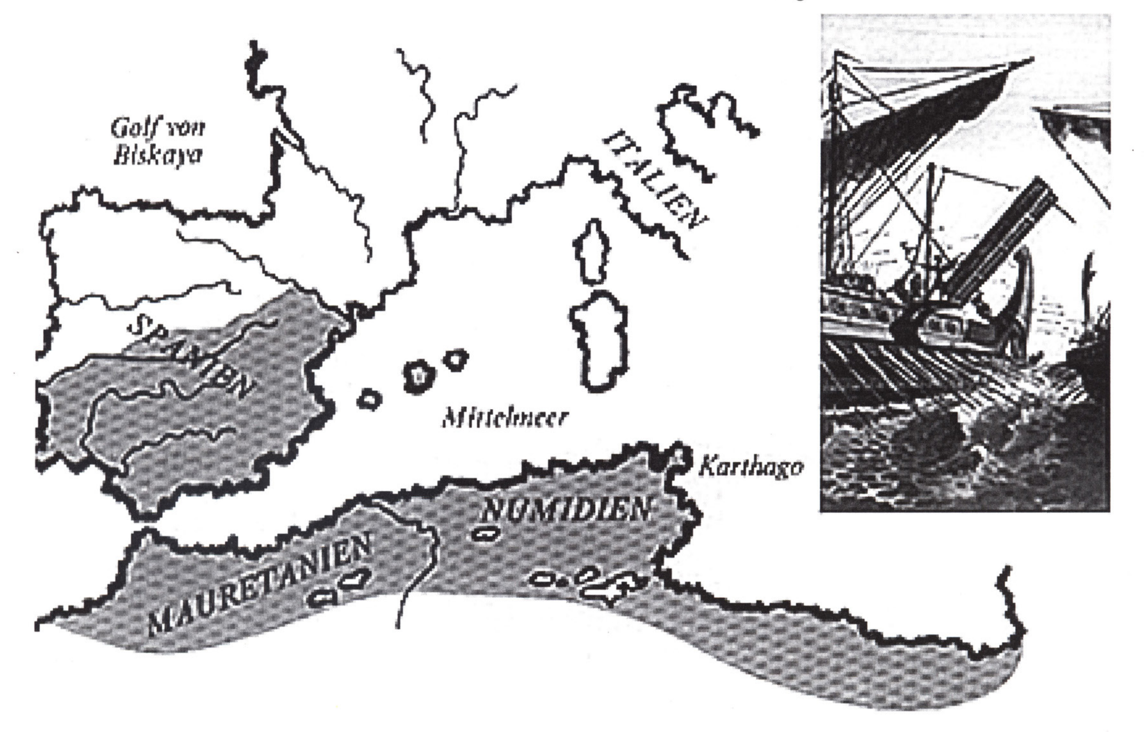
Denken Sie aber daran, daß hohe Steuersätze nicht immer mehr Geld einbringen, da die zu zahlende Steuer auch von der wirtschaftlichen Stärke einer Stadt abhängig ist. Diese kann aber nur wachsen, wenn Sie die Wirtschaft durch Zuschüsse ankurbeln, damit die Bürger zufrieden sind und einen gewissen Wohlstand haben. Sollten Sie dies außer acht lassen und die Steuern zu hoch setzen oder nicht genügend Zuschuß gewähren, verlieren die Bürger Ihren Wohlstand und wandern ab, was für Sie automatisch Steuereinbußen mit sich bringt.

Übertreiben Sie Ihre Ausbeutung gar zu sehr, kann es Ihnen sogar passieren, daß eine Revolte ausbricht und die Stadt von Ihrem Reich abfällt. Wenn Sie dann keine Armee in der Nähe stehen haben, können sich andere Städte dazu veranlaßt sehen, diesem Beispiel zu folgen. Dies würde sich natürlich schlimm auf Ihre Geldeinnahmen und auf Ihren Nachschub auswirken.

SPIELZUG BEENDEN

Wenn Sie alle Ihre Aktionen abgeschlossen haben, können Sie Ihren Spielzug beenden und auf den nächsten Tag umschalten. Dazu bewegen Sie Ihren Mauszeiger auf den unteren Rand des Zeitschalters (III) bis ein kleines Dreieck erscheint. Klicken Sie dieses an und der Kalender schaltet um einen Tag nach vorne. Im Informationsfenster werden nun Ihre Aktionen, die Aktionen Ihres Gegners und die besonderen Ereignisse angezeigt.

Wenn alle Nachrichten abgerufen wurden, können Sie Ihre nächsten Aktionen eingeben.



# KARTHAGO

GRÜNDUNG

Karthago, errichtet als phönikischer Handelshafen auf einem Landvorsprung nördlich von Tunis, entstand ungefähr zur gleichen Zeit als Rom gegründet wurde (ca. 814 v. Chr.). Gegen Ende des 7. Jahrhunderts vor Christi war es die bedeutendste phönikische Kolonie des Westens. Versuche auf Sizilien und Sardinien Kolonien zu gründen, führten zu eienm langen Krieg mit Griechenland, der letztendlich unentschieden ausging. Lachender Dritter dieses Streites war Rom, welches ziemlich unbeachtet immer mächtiger wurde. Schließlich war es nur noch eine Frage der Zeit, wann die beiden größten Imperien des westlichen Mittelmeerraumes, nämlich Rom und Karthago, aneinandergeraten würden.

STAATSFORM

An der Spitze des karthagenischen Staates standen 2 Suffeten, ursprünglich wohl als Richter fungierend, im späteren Verlauf jedoch als höchste Exekutivbeamten des Staates installiert. Dieses Amt, welches in älterer Zeit auch mit dem Oberbefehl im Kriege verbunden war, war jeweils auf ein Jahr begrenzt und weder erblich noch lebenslänglich.

Die eigentliche Regierung lag in den Händen des Rates, dessen Vorsitzender jeweils einer der Suffeten war. Die Mitglieder dieses Rates, dessen genaue Zahl geschichtlich nicht nachgewiesen ist, stammten jeweils aus den vornehmsten Familien des Reiches.

Kam es zu keiner Einigung zwischen den Suffeten und dem Rat,traf das Volk die Entscheidung (dies kam allerdings aus verständlichen Gründen nur sehr selten vor). Dem Volk gehörte auch die Ämterwahl, wobei Bestechung an der Tagesordnung war. Die wohl bedeutendsten Beamten waren die Feldherren. Diese wurden überwacht vom Staatsgerichtshof. Wie dieser sich zusammensetzte ist leider nicht genau belegt. Es ist jedoch davon auszugehen, daß er sich aus besonderen Mitgliedern des Rates rekrutierte, da es allgemein Sitte war, mehrere Ämter in einer Hand zu vereinigen.

WIRTSCHAFT

Schon früh wurde Karthago, bedingt durch seine Lage auf der Grenze zwischen dem Ost- und Westbecken des Mittelmeeres, zu einem Handelsplatz ersten Ranges für Erzeugnisse beider Kulturkreise. Unterstützt wurde diese Tatsache durch eine Handelpolitik, die die von Karthago politisch beherrschten Länder gegen jeden fremden Handelseinfluß abschloß.

Darüberhinaus verfügte das Reich über einen sehr beträchtlichen Eigenhandel, der neben einer großen landwirtschaftlichen Macht auf einer blühenden Industrie beruhte. Hier sind vor allen Dingen zu nennen die Töpferei, der Schiffsbau, die Metall- und Elfenbeintechnik sowie die Weberei.

Auf Grund dieser Tatsachen wuchs Karthago im Laufe von 3 Jahrhunderten zur wohl reichsten Stadt der damaligen Welt heran, welche dreimal so groß wie Rom war. Viele reiche Kaufleute der damaligen Zeit hatten hier ihr internationales Hauptquartier. Hier gab es alles zu kaufen: Luxusartikel, Sklaven, Schiffe und sogar ganze Städte. Die Bauwirtschaft blühte und brachte prächtige Gebäude, Tempel und Paläste hervor.

Prächtig und pompös waren auch die beiden Häfen - einer für die Handels- und einer für die Kriegsflotte bestimmt - in denen ,neben Seearsenalen, Docks für mehr als 200 Schiffe vorhanden waren.

## DIE FLOTTE

Schon von der frühesten Zeit an war Karthago immer eine Seemacht gewesen, die zum Schutz ihrer wertvollen Besitzungen in den Kolonien Spaniens, Nordafrikas, Galliens, Sardiniens und Korsikas eine große Flotte unterhalten mußte. Bis zum 1. Punischen Krieg entwickelte sich diese Flotte zur größten Kriegsflotte der Welt. Leider sind nur sehr wenige Einzelheiten über diese Flotte bekannt. Fest steht lediglich, daß die Schiffe in Serie gebaut wurden und zwar als Quinquerenen.

Hierbei handelte es sich um einen Galeerentyp, bei dem die Ruder auf drei Ebenen verteilt waren. Jedes Ruder in den beiden oberen Ebenen wurde von zwei Mann bedient. Die Ruder in der dritten untersten Ebene waren dagegen nur mit einem Mann besetzt.

Jedes Schiff war in seinem vorderen Bereich mit einem Rammsporn bestückt. Trotz ihrer Größe ( bis zu 35 Meter lang und 5 Meter breit) waren diese Schiffe schnell und wendig und zeugten von einer großen Schiffsbaukunst.

Neben diesen Quinquerenen gab es noch einige kleinere Einheiten von Triremen (Dreiruderer) und Quadriremen (Vierruderer). Alles in allem belief sich die Flottenstärke in ihrer Blütezeit auf mehr als 350 Schiffe, die in einem Gefecht sicherlich in mehreren Reihen hintereinander aufgefahren sind und ein imposantes Bild boten.

Für diese Flotte waren 150.000 Mann Besatzung erforderlich. Jedes Schiff besaß ungefähr 300 Seeleute ( von denen ca. 270 Ruderer waren) und 120 Seesoldaten.

Mit dieser Flotte beherrschte Karthago das Mittelmeer,zumal Rom lange Zeit keine eigene Flotte besaß. Erst im 1. Punischen Krieg besann sich Rom darauf, daß Karthago nur zu schlagen sei, wenn diese Seemacht gebrochen würde. Dies gelang im Folgenden auch in mehrmaligen Anläufen, nachdem Rom mit Hilfe eines gestran-deten Schiffes hinter das Geheimnis des karthagenischen Serienbaus gekommen war, welchen man in der Folge erfolgreich kopierte.

Zum Ende des 1. Punischen Krieges war die Flotte Karthagos de Facto vernichtet. In der Folge unternahm Karthago auch keine Anstrengung mehr, diese Flotte wieder aufzurüsten, sondern gab seine Vormachtstellung als führende Seemacht an Rom ab. Im 2. Punischen Krieg, um den es im vorliegenden Spiel geht, hatte die Flotte keine Bedeutung mehr. Im Gegenteil - die noch vorhandenen Schiffe waren schlecht ausgerüstet und in einem so desolaten Zustand, daß es selbst für Piratenstaaten wie z.B. Rhodos ein leichtes war, kleinere Verbände zu kapern und zu vernichten.

## DAS HEER

Das Heer Karthagos bestand nur in seinem Kern aus eigenen Soldaten. Man schätzt ihre Zahl auf ca. 20.000 Mann Infanterie und 4.000 Mann Kavallerie. Diese Einheiten stellten die Elitetruppe einer jeden Armee dar und waren hervorragend ausgebildet.

Das Gros des karthagenischen Heeres bestand jedoch aus Söldnern, die aus den unterschiedlichsten Gegenden kamen und sich durch eigene Waffen und Kampftaktiken auszeichneten. Jede Volksgruppe kämpfte in der ihr eigenen Art und wurde ihren Qualitäten nach eingesetzt. Auf Gleichförmigkeit des Heeres wurde gänzlich verzichtet. Lediglich auf Disziplin wurde Wert gelegt. Über diese wachten die Offiziere, die aus den führenden karthagenischen Familien stammten.

### 1. Numider

Ein beträchtlicher Teil des Heeres bestand aus afrikanischen Söldnern, den Numidern. Dies waren Nomaden, die in Nordafrika beheimatet waren und praktisch auf dem Rücken Ihrer Pferde lebten. Sie waren vorzüglich geeignet als leichte

Kavallerie und hatten den Ruf, außerordentlich tapfer zu sein. Zwar waren sie nicht geeignet, einen Stoßtrupp zu bilden, dafür waren sie jedoch hervorragend zu gebrauchen für kleinere Geplänkel oder für die Verfolgung der Feinde. Ihre Taktik bestand darin, nicht zu nahe an den Feind heranzukommen, sondern auf diesen zuzureiten, die Wurfspeere zu schleudern und schnellstmöglichst zurückzuweichen.

**2. Spanier**

Die spanische Kavallerie und Infanterie stellte einen kleinen aber wichtigen Teil von Hannibals Armee dar. Sie war bewaffnet mit hervorragenden Schwertern, einem dolchartigen "Pilum" und einem Wurfspieß mit Wiederhaken. Für die Handhabung dieses Spießes waren besonders die balearischen Söldner berühmt und gefürchtet, die als berühmte "Schleuderer " galten.

Die Kavallerie war nicht mit heutigen Maßstäben zu mes-sen. Häufig stiegen die Reiter ab und fochten zu Fuß. Es kam sogar nicht selten vor, daß zwei Männer auf einem Pferd saßen, von denen der eine dann abstieg, um zu kämpfen.

**3. Kelten**

Eine besondere Rolle im Heer Hannibals spielten die Kelten. Fast 40% seiner Armee bestand aus Angehörigen der keltischen Stämme. Zwar waren einzelne Stämme bis zum Übergang über die Alpen noch Feinde Hannibals. Als sie jedoch sahen, daß Hannibal mit dem größten ihrer Feinde, nämlich Rom, fertig werden könnte, schlossen sie sich ihm vorbehaltslos an.

Kelten und Römer waren schon immer erbitterte Feinde gewesen, da die Kelten (teilweise auch Gallier genannt), die ihren Ursprung im Süden Germaniens hatten, von jeher versucht hatten, sich nicht nur in Oberitalien festzusetzen, sondern auch andere Teile Italiens zu unterwerfen und zu plündern. Sie fügten den Römern etliche große Niederlagen zu und erst im Jahre 225 v.Chr. gelang es einer 70.000 Mann starken Armee Roms, die Kelten entscheidend zu schlagen.

Die Kelten, die sich in in eine Vielzahl von Stämmen aufteilten ( als Beispiel seien hier nur genannt die Boier, die Isuberer, die Ligoner, die Cenomanen und die Senonen), waren hervorragende Schwertkämpfer, deren gefürchtete Taktik darin bestand, das Schwert über den Kopf herumzuwirbeln und dann von oben dreinzuhauen.

Eine Besonderheit der Kelten war es, daß sie Kopfjäger waren und ihrem getöteten Gegner den Kopf abschlugen,um diesen als Trophäe mit sich zu führen. Häufig hatten die karthagenischen Offiziere Schwierigkeiten, ihre keltischen Soldaten mitten in der Schlacht von diesem Vorhaben abzubringen und sie stattdessen zum Weiterkämpfen zu bewegen.

Eine weiter Besonderheit der Kelten war es, die Waffen ihrer besiegten Feinde nach der Schlacht als Opfer an die Götter in einen Fluß oder See zu versenken. Die Kelten liebten den Kampf und lebten für den Krieg. Sie waren daher hervorragende Verbündete für Hannibal.

DIE ELEFANTEN

Kriegselefanten gelangten zum ersten Mal in der Zeit Alexanders des Großen nach Westen. Sie hatten eine verheerende Wirkung auf die Kavallerie, da die Pferde sich nur schwer an sie gewöhnen konnten und vor ihrem Geruch zurückschreckten.

Elefanten hatten eine ähnliche Aufgabe, wie unsere heu-
tigen Panzer. Ihre psychologische Wirkung auf den Gegner war beachtlich, wenn sie mit lautem Trompeten auf diesen losgingen. Um diese Wirkung zu verstärken wurden sie mit großen Federbüschen und bunter Kleidung ausgestattet.

Aber auch die physische Auswirkung der Elefanten war nicht ohne Folgen, vor allen Dingen, wenn die gegnerische Schlachtordnung starr und dich gedrängt war ( wie z. B. die griechische Phalanx). Einmal losgelassen und von Ihren Führern durch Schmerzen angestachelt, walzten diese Kampfkolosse alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellte. Es war daher auch nicht verwunderlich, daß die Römer lange Zeit große Angst vor dieser mächtigen Waffe hatten.

Zu Zeiten Hannibals hatten die römischen Kommandeure jedoch herausgefunden, daß man durch Lärm, Feuer und Wunden an den Weichteilen der Tiere diese so in Panik versetzen konnte, daß sie sich gegen ihre eigenen Reihen wandten.

Da die Schlachtordnung der römischen Legionen zudem sehr flexibel war, brachte der Einsatz von Elefanten zur Zeit des 2. Punischen Krieges nur noch bedingte Erfolge. Trotzdem nahm Hannibal auf seinen Zug nach Italien 37 Elefanten mit sich ( es handelte sich um afrikanische Waldelefanten, die kleiner als die anderen Arten waren und heute ausgestorben sind), von denen jedoch nur einer den Übergang über die Alpen und den folgenden schweren Winter überlebte.

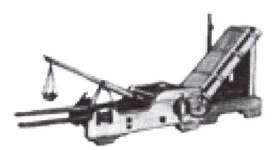
ARTILLERIE

Von der Existenz einer karthagenischen Artillerie erfuhr man erstmalig bei der Belagerung der griechischen Städ-te Siziliens. Die Erfindung derselben geht aber schon auf das Jahr 398 v.Chr. zurück. Die durch das Winden elastischer Seile gespannte Energie machte es möglich, entweder mit großen Bogen Geschosse abzufeuern oder über einen Hebel Steine zu schleudern. Bedingt durch ihre Schwerfälligkeit waren diese Maschinen kaum für den Kampf auf dem Schlachtfeld geeignet, sondern eher für die Belagerung von Städten oder Festungen.

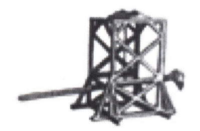
Hier kamen dann auch die großen Rammböcke und die beweglichen Belagerungstürme, die den Karthagenern wohl bekannt waren, zum Einsatz.



Die Pfeilschußmaschine



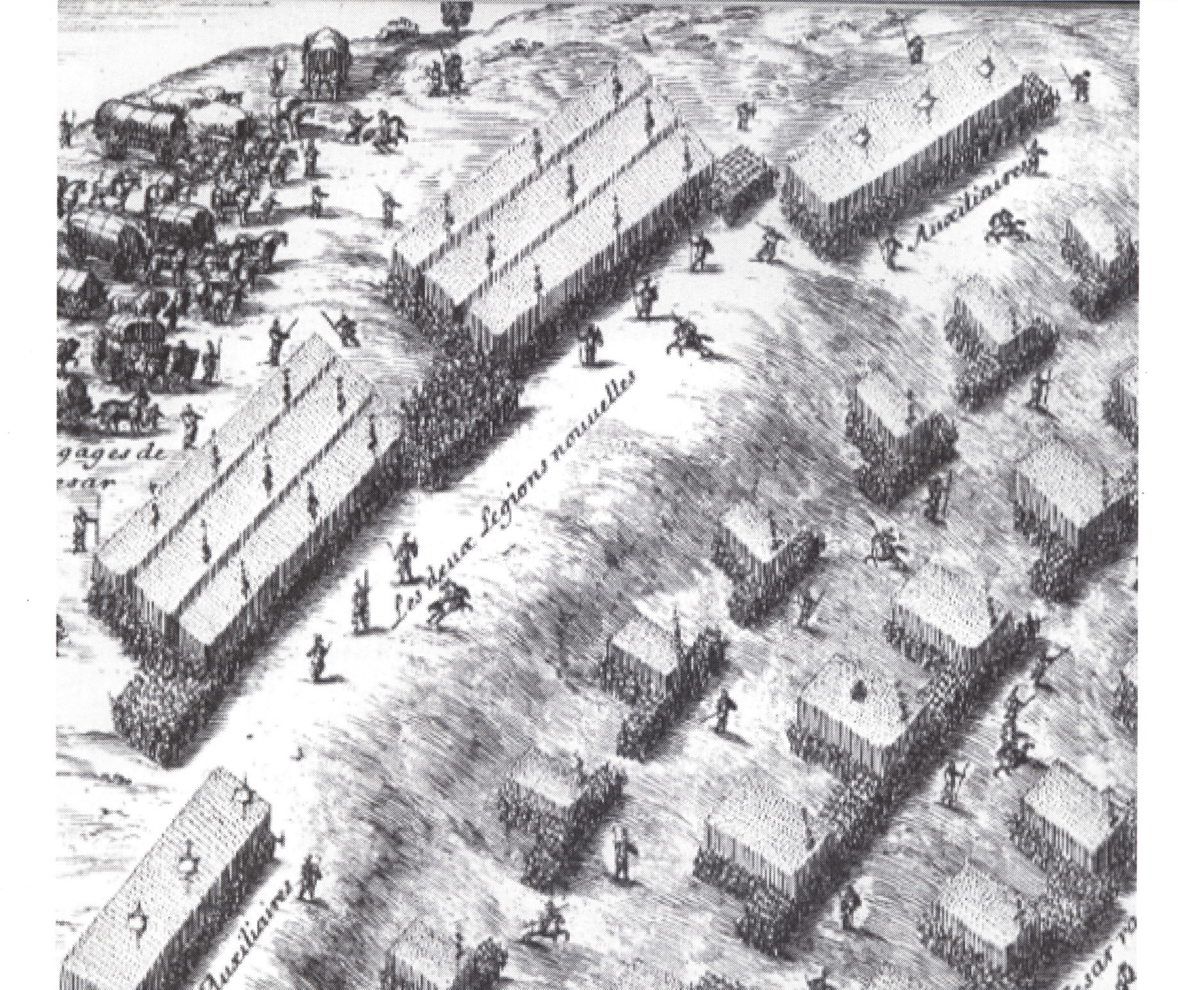
Die Steinschleuder



Der Rammbock



Der Laufwagen



Auxiliaires
gages de
esar
Les deux Legions nouvelles
Auxiliaires

## DIE PUNISCHEN KRIEGE

### DER 1. PUNISCHE KRIEG

Nachdem die Karthagener ihren Krieg mit Griechenland beendet hatten, waren sie des Kampfes müde. Das Verhältnis zu Rom war zu diesem Zeitpunkt noch recht gut, ja es hatte sich während des Pyrrhoskrieges vorübergehend sogar zu einer Allianz verdichtet. Dies lag zum einen daran, daß Rom, welches kaum eine Flotte hatte, für eine Seemacht wie Karthago keine große Gefahr darstellte, zum anderen aber auch daran, daß die Interessensphären Roms anders gelagert waren als die Karthagos. So versuchte der karthagenische Rat mög-lichst eine Auseinandersetzung mit Rom zu vermeiden und sich voll auf seine Kämpfe mit den Griechen zu be-schränken.

Auf diese Weise konnte Rom unbehelligt allmählich seine Macht in Süditalien ausbauen bis es die Meerenge von Messina erreicht hatte. Damit aber gelangte es unmittelbar an die karthagenische Interessensphäre (nämlich Sizilien) heran, und es war nur noch eine Frage der Zeit wann die beiden Großmächte aufeinandertreffen würden.

Dies geschah dann auch im Jahre 264 v.Chr. Die Stadt Messina wurde von Syrakus bedroht. In ihrer Not riefen die beiden verfeindeten Gruppen der Stadt zum einen Karthago und zum anderen Rom zu Hilfe. In Unterschätzung der Lage schickte Rom nur eine unzureichend ausgerüstete Armee von 2 Legionen über die Strasse von Messina, die sich in Sizilien festsetzte.

Durch dieses Verhalten fühlte Karthago sich nunmehr angegriffen, verbündete sich wider Erwarten mit Syrakus und ging gegen die Römer vor. Zwar konnten diese nach anfänglichen Mißerfolgen ihre Positionen halten, indem sie 4 weiter Legionen nach Sizilien schickten, denen es gelang den Belagerungsring um Messina zu sprengen. Trotzdem mußten sie jedoch im Jahre 262 v. Chr. mitansehen wie ein großes karthagisches Heer bei Agrigentum landete, während gleichzeitig die übrige karthagenische Flotte begann, von Nordsizilien und Sardinien aus die Küstenlandschaften Italiens heimsuchten.

Rom erkannte, daß es auf lange Sicht nur bestehen konnte, wenn es über eine eigene Flotte verfügte. So nahm man sich ein gestrandetes karthagenisches Wrack zum Vorbild und stampfte innerhalb von nur 3 Monaten eine Flotte von 120 Schiffen aus dem Boden ( hierbei kam den Römern zu Gute, daß an Hand des gefundenen Wracks der bis dahin geheimgehaltene Serienbau der Schiffe Karthagos aufgedeckt wurde). Beim Nachbau führten die Römer jedoch einige Neuerungen in der Form ein, daß sie am Bug der Schiffe Enterbrücken anbringen ließen, die an ihrem freien Ende einen Enterhaken hatten. Befand man sich unmittelbar an einem feindlichen Schiff, wurde die Brücke herabgelassen und der Haken schlug sich in das Deck des Gegners, sodaß die Römer auf das gegnerische Schiff stürmen konnten.

Auf diese Weise wurde eine Seeschlacht zum Landgefecht der Fußtruppen. Dieses System bewährte sich zum ersten Mal bei der Schlacht von Mylae im Jahre 260 v.Cr., wo der Konsul Gaius Duilius einen glänzenden Sieg errang. Die militärischen Ergebnisse waren zwar eher bescheiden, die psychologische Wirkung auf die Karthagener aber waren um so größer.

In der Folge verlegten sich die Karthagener daher mehr auf die Verteidigung ihrer Handelshäfen und Festungen und ließen von der Küste Italiens ab.

Da auf diese Weise der Krieg nicht zu beenden war, entschloß sich der römische Senat im Jahre 257/256 v.Chr. dazu, durch eine Invasion in Afrika Karthago direkt

anzugreifen. Mit einer Flotte von 350 Schiffen stachen die Konsulen Marcus Atilius Regulus und Lucius Manlius Vulso von Sizilien aus in See. Nach einigen kleinen Seegefechten, die allesamt zu ungunsten der Karthagener ausgingen, gelangten Sie schließlich unbeschadet an die afrikanische Küste nahe Clupea.

Während Vulso mit einem großen Teil der Flotte nach Sizilien zurückkehrte, besiegte Regulus in den folgenden Monaten mit seiner Armee von 16.000 Mann und 5000 Reitern die Armee Karthagos zweimal. Es gelang ihm sogar die Stadt Tunes nahe Karthago einzunehmen und Karthago so in Bedrängnis zu bringen, daß dieses um Frieden bat.

Regulus verspielte jedoch diese Chance, da seine Forderungen überzogen waren und den Karthagenern keine andere Wahl ließ, als weiterzukämpfen. Da die Stadt noch über beträchtliche geldliche Mittel verfügte, warb sie hellenische Söldner unter der Führung des spartanischen Heerführers Xanthippos an, dem es gelang im Jahre 255 v.Chr. in der Nähe von Tunes fast die gesamte römische Armee zu vernichten. Nur 2000 Legionäre entkamen. Regulus selbst geriet in Gefangenschaft.

Als die römische Flotte zu Hilfe eilen wollte, geriet sie in schwere Stürme und wurde fast vollständig aufgerieben.

Nunmehr trat der Landkrieg auf Sizilien wieder in den Vordergrund. Seit 254 v.Chr. eroberten die Römer allmählich die gesamte Nordküste Siziliens. Die Karthagener wurden in Ihre Seefestungen Lilybaeum und Drepanum zurückgedrängt. Da diese beiden Festungen für die Römer vom Lande aus unbezwingbar waren, schickten sie eine mittlerweile neugebaute Flotte aus, um von der See aus anzugreifen.

Doch dieses Unterfangen endete für die Römer mit einem schweren Rückschlag. Die Flotte wurde erneut durch Stürme und die Karthagener vernichtet. Damit waren die finanziellen Mittel Roms fast gänzlich erschöpft und reichten kaum noch zum Unterhalt des Heeres aus. Rom schien keine Möglichkeit zu haben, die Initiative zurückzugewinnen.

Im Folgenden schien der Krieg zu erlahmen. Dann aber schickte der karthagenische Rat den jungen Offizier Hamilkar aus dem Geschlecht der Barkiden als Befehlshaber nach Sizilien. Dieser gab dem Krieg neue Impulse, indem er die rückwärtigen römischen Verbindungen unterbrach. Diese Chance jedoch wurde von den verantwortlichen Männern in Karthago nicht erkannt, die nicht daran dachten, alle verfügbaren Kräfte nach Sizilien zu werfen. Dies sollte ihnen zum Verhängnis werden.

Dem alten Sprichwort gemäß: "Rom verliert Schlachten, aber niemals einen Krieg" raffte das römische Imperium sich noch einmal auf und ergriff erneut die Initiative. Die Frauen spendeten ihre Haare und ihren Schmuck. Die besitzende Klasse stellte Darlehen zur Verfügung. Es wurde eine Flotte von 200 Schiffen erbaut, mit denen im Jahr 242 v.Chr. der Konsul Catulus die beiden Festungen von der See her abriegelte.

Um die Nachschubwege zu sichern, rüstete Karthago schleunigst eine Flotte aus. Diese wurde jedoch bei den Aegetischen Inseln im Jahre 241 v.Chr. vernichtend geschlagen.

Damit hatte Karthago den Kampf um Sizilien verloren. Hamilkar erhielt den Auftrag, einen Waffenstillstand zu schließen und einen Friedensvertrag herbei zuführen. Karthago verpflichtete sich, Sizilien aufzugeben und eine Kontribution von 3.200 Talenten, zahlbar in 10 Jahresraten, als Kriegsentschädigung zu zahlen. Den karthagenischen Truppen wurde im Gegenzug der Abzug mit allen Waffen gestattet.

Der erste, aber auch längste Punische Krieg mit einer Dauer von 23 Jahren war beendet.

## DER 2. PUNISCHE KRIEG

Karthago war zwar angeschlagen, nicht aber besiegt. Es hatte zwar mit Sizilien einen Eckpfeiler seiner Herrschaft abgegeben, blieb aber trotzdem die mitbestimmende Macht im Mittelmeerraum.

Allerdings taten sich plötzlich innenpolitische Schwierigkeiten auf, die an den Grundfesten der karthagenischen Ordnung rüttelten. In Durchführung der Friedensbestimmungen wurden die auf Sizilien stehenden Söldnerarmeen nach Afrika zurückbeordert, um dort nach Zahlung des Soldes abgemustert zu werden. Als sich jedoch die Regierung weigerte, den Sold vollständig zu zahlen, kam es zum Aufstand und die Söldner marschierten auf Karthago zu.

Andere verbündete Städte wie Utica schlossen sich dem Aufstand an, welcher 3 1/2 Jahre dauern sollte. Erstdurch den Einsatz aller Kräfte und die Berufung Hamilkar Barkas, der schon auf Sizilien so hervorragende Erfolge erzielt hatte, zum obersten Feldherren und Staatsmann wurde der Aufstand letztlich niedergeschlagen.

Rom nutzte die Schwäche Karthagos aus, besetzte Sardinien und sicherte sich somit endgültig die Westküste Italiens.

In der Folge wuchs der Einfluß Hamilkars, der gar nicht daran dachte, sein Amt nach Niederschlagung der Revolte wieder zurückzugeben, sondern ganz im Gegenteil daran ging, die Machtposition seines Hauses und seiner Familie zu verstärken indem er seinen Schwager Hasdrubal zum Oberbefehlshaber der Streitkräfte machte. Ebenso wenig gab er sich damit zufrieden, nur kleinere Unternehmungen im afrikanischen Hinterland durchzuführen, sondern er sah vielmehr die Möglichkeiten, das karthagenische Imperium durch die Eroberung Spaniens zu vergrößern.

Im Jahre 237 v.Chr. überschritt er die Straße von Gibraltar in eigener Verantwortung und begann den Südosten Spaniens zu erobern.

Acht Jahre später fiel Hamilkar auf dem Schlachtfeld. Sein Nachfolger wurde sein Schwager Hasdrubal, der in den folgenden Jahren das karthagenische Reich in Spa-nien vorantrieb und die Stadt Karthago Nova gründete.Damit aber berührte er die Handelsinteressen von Massilia, einem römischen Bundesgenossen.

Rom intervenierte und zwang Hasdrubal einen Vertrag auf, in dem er sich verpflichtete, den Ebro nicht zu überschreiten. Auf diese Weise versuchte Rom zu unterbinden, daß Karthago sich einerseits evtl. mit den feindlichen Kelten zusammenschließen könnte, zum anderen aber auch im nördlichen Teil der spanischen Ostküste eine Basis schaffen könnte für einen Flottenangriff gegen Rom.

Als Hasdrubal im Jahre 221 v.Chr. ermordet wurde, übernahm der Sohn Hamilkars, Hannibal, im Alter von 26 Jahren das Oberkommando. Er war es dann auch, der den 2. Punischen Krieg im Jahre 218 v.Chr. initiierte, der dann bis zum Jahre 201 v.Chr. toben sollte, und der mit einer erneuten Niederlage Karthagos endete.

Näheres über diesen Krieg entnehmen Sie bitte dem Kapitel über Hannibal, der diesen Krieg führte.

## DER 3. PUNISCHE KRIEG

Nach Ende des 2. Punischen Krieges hatte Karthago seine Macht eingebüßt. Es mußte 10.000 Talente, zahlbar in fünfzig Jahresraten an Rom, entrichten und durfte nur noch eine Kriegsflotte von 10 Dreiruderern halten. Darüberhinaus durften kriegerische Handlungen, auch in Afrika, nur mit der Zustimmung Roms erfolgen.

Dies kam vor allen Dingen den Numidern unter der Führung Masinissas zugute, die in der Folge immer mehr erstarkten.

Die Verhältnisse in Nordafrika schienen sich zu konsolidieren. Im Laufe der 60er Jahre jedoch änderte sich dieses Bild.

Masinissa wurde immer mächtiger, seine Forderungen immer maßloser. Schließlich forderte er das östlich von Karthago gelegene Gebiet der Emporia für sich, obwohl dieses seit jeher im karthagischen Besitz war.

Karthago rief Rom um Hilfe an. Der römische Senat stell-te sich jedoch eindeutig auf die Seite Masinissas und zwang 161/160 v.Chr. Karthago, die Gebiete aufzugeben.

Masinissa sah sich bestätigt und nahm von nun an jede Gelegenheit war, sein Gebiet auf Kosten Karthagos aus-zudehnen.

Karthago versuchte zwar weiterhin die Verträge von 201 v. Chr. einzuhalten, die Opposition im Inneren dagegen aber wuchs. Die radikalen Kräfte bekamen immer mehr Einfluß.

Als Rom im Jahre 154/153 v.Chr. Schwierigkeiten in Spanien bekam, schickte Masinissa ein Hilfskorps. Im Gegenzug aber annektierte er gleichzeitig die reichen karthagenischen Gebiete um Thugga. Rom stellte sich wieder auf die Seite der Numider.

Dies aber führte dazu, daß die revolutionäre Partei in Karthago die Oberhand gewann. Masinissas Anhänger wurden aus der Stadt getrieben, eine numidische Gesand-schaft gefangengenommen. Als Masinissa daraufhin in karthagenisches Gebiet einfiel, wartete Karthago nicht auf die Erlaubnis Roms, sondern rückte gegen die Numider vor.

Die im Kampf ungeübten karthagenischen Krieger unterlagen allerdings in der Schlacht und wurden aufgerieben.

Rom schaute derweilen untätig zu und erklärte bald darauf die Handlang Karthagos als Vertragsbruch. Karthago erkannte die drohende Gefahr, schickte eine Gesandschaft nach Rom und unterwarf sich bedingungslos den Entscheidungen des römischen Senats.

Dessen Forderungen wurden immer härter. Als er schließlich verlangte, die Karthager sollten ihre Stadt zerstören und sich im Binnenland ansiedeln, kam es zur Konfrontation.

Um Zeit zu gewinnen zögerte Karthago die Verhandlungen heraus. Inzwischen wurden in pausenloser Arbeit die Mauern der Stadt erweitert und befestigt, aus sämtlich verfügbarem Metall Waffen angefertigt und ein neues Heer aufgestellt.

Als Rom endlich anrückte, fand es eine Stadt vor, die uneinnehmbar schien. Fast drei Jahre währte die Bela-gerung. Karthago schaffte es immer wieder, das endgül-tige Ende herauszuzögern. Erst im Jahre 146 v.Chr. gelang es den römischen Truppen durch die Mauern in die eigentliche Stadt einzudringen. Nach einem Straßenkampf von 10 Tagen fiel schließlich die Burg als Zentrum des letzten Widerstandes.

Die Überlebenden wurden in die Sklaverei geführt, die Stadt selbst ein Raub der Flammen. Auf Anordung des römischen Senats wurde die Stadt dem Erdboden gleichgemacht und der Pflug wurde darüber geführt. Karthago war ausgelöscht, der größte Widersacher Roms vernichtet.

# Hannibal, Feind Roms



# HANNIBAL

Hannibal enstammte dem Geschlecht der Barkiden, einer mächtigen und einflußreichen Familie in Karthago. Sein Vater war Hamilkar, der Oberbefehlshaber des karthagenischen Heeres in Sizilien. Hannibal war der älteste von 3 Brüdern und wurde im Jahre 247 v. Chr. geboren. Der zur damaligen Zeit tobende 1. Punische Krieg dürfte seine früheste Kindheit entscheidend mitgeprägt haben.

Nach Beendigung dieses Krieges kehrte sein Vater nach Karthago zurück und wurde dort ein mächtiger und einflußreicher Staatsmann, der schon früh erkannte, daß eine Ausdehnung Karthagos nur noch möglich sei, wenn die spanische Halbinsel erobert werden konnte. So brach er dann im Jahre 237 v. Chr. dorthin auf und überschritt die Straße von Gibraltar. Seine Familie ließ er in Karthago zurück und nahm lediglich seinen neunjährigen Sohn Hannibal mit.

In der Folge erlebt Hannibal die erfolgreichen Feldzüge seines Vaters gegen die spanischen Stämme und lernt früh die Kunst der Kriegsführung. Als sein Vater im Jahre 229 v.Chr. fällt, kehrt Hannibal keineswegs nach Karthago zurück, sondern schließt sich Hasdrubal dem Schwager sei-nes Vaters an, der zum neuen Oberbefehlshaber ernannt wird.

Von diesem lernt er, sich bei seinen Handlungen mehr auf die berechnende Klugheit als auf die Gewalt zu verlassen. Während sein Vater mehr Krieger denn Staatsmann gewesen war, zeigt ihm nun sein Onkel, daß mit Diplomatie und Freundschaft ebenso große Erfolge zu erzielen sind. Im Geiste sowohl des Krieges als auch der Diplomatie groß geworden, prägen hinfort diese beiden Komponenten Hannibals ganzes späteres Handeln.

Als Hasdrubal im Jahre 221 v.Chr. ermordet wird, erhält Hannibal den Oberbefehl über das Heer. Noch im selben Sommer unternimmt Hannibal einen Feldzug gegen die Holkaden, die er besiegt, um sodann sein Winterquartier in Karthago Nova zu beziehen. Auch in den folgenden Jahren unternimmt er mehrere Feldzüge innerhalb Spaniens.

Er gilt als tapferer Krieger, der als erster in den Kampf zieht und als letzter das Schlachtfeld verläßt. Keine Anstrengung kann ihn körperlich erschöpfen, Hitze und Kälte können ihm nichts anhaben. Häufig schläft er nicht auf seinem weichen Lager, sondern mit einem Soldatenmantel bedeckt auf dem Boden zwischen den Posten und Feldwachen. Seine militärischen Fähigkeiten sind unumstritten. Noch herausragender sind jedoch seine Führungsfähigkeiten. Kein Feldherr vor oder nach ihm konnte so auf die Ergebenheit seiner Leute zählen wie er. Dies ist besonders erstaunlich, da er es nicht mit einer homogenen Armee sondern mit einem Söldnerheer zu tun hat, welches sich aus den unterschiedlichsten Nationalitäten zusammensetzt.

Auf dieses Heer bauend, gelingt es Hannibal einen großen Teil der spanischen Stämme zu unterwerfen oder als Freunde zu gewinnen. Alles scheint zum Besten zu stehen. Da aber taucht im Jahre 220 v.Chr. eine römische Gesandschaft bei Hannibal auf und stellt Bedingungen auf bezüglich der Stadt Saguntum.

Diese Stadt liegt, geht man vom Ebrovertrag aus, südlich des Ebros, also im Einflußbereichs Karthagos. Durch ihre freundschaftlichen Beziehungen zu Massalia, welches wiederum ein Freund Roms ist, kommmt es jedoch schon früh zur Annäherung an Rom. Als im Jahre 220 v.Chr. zwei sich rivalisierende Stadtparteien aufeinander losgehen, ruft eine dieser Parteien die Hilfe Roms an.

Rom will nun intervenieren und schickt aus diesem Grunde die schon erwähnte Gesandschaft zu Hannibal. Hannibal aber lehnt die Forderungen ab und zieht nach Beendigung des Winterlagers gegen Saguntum und erobert dieses nach

einer achtmonatigen Belagerung.

Diesen Akt wiederum sehen die Römer als Verstoß gegen den Ebrovertrag an. Ein Krieg zwischen Rom und Karthago ist unvermeidlich.

Hannibal zieht sich erneut in sein Winterlager zurück und wartet die offizielle Kriegserklärung durch Karthago ab. Viele Historiker gehen davon aus, daß dieser Krieg von Hannibal schon lange geplant war, und er durch den Fall Saguntums den karthagenischen Senat zwingen wollte, diesen Krieg zu beginnen.

Während man in Rom davon ausgeht, daß ein Angriff nur vom Seewege aus möglich sei, hat Hannibal schon längst andere Pläne. Er hat in Gallien längerer Zeitr ein Informationssystem aufgebaut, die Beziehungen der einzelnen Stämme untereinander ausgelotet, ihre Haltung zu Rom erkundet und ihre kämfperischen Fähigkeiten beurteilt. Er weiß, daß sich die karthagenische Flotte im desolaten Zustand befindet und keine Chance gegen die römische Flotte hat.

So beschließt er, den für unmöglich gehaltenen Landweg für seine Aktionen zu wählen. Er weiß, daß ihm dieses Unternehmen nur gelingen kann, wenn er es schafft in Oberitalien einen Stützpunkt aufzubauen, über den er Nachschub und ausreichende Streitkräfte erhalten kann.

So steht sein Plan, dies mit einem Übergang über die Alpen zu erreichen, schon lange fest, und als die Nachricht aus Karthago eintrifft, daß der Krieg erklärt sei, setzt er sich sofort in Bewegung überschreitet den Ebro und zieht an Emporiae vorbei auf die Pyrenäen zu.

Hierbei kommt es jedoch wider Erwarten zu heftigen Kämpfen mit widerspenstigen Bergstämmen, deren Dörfer eingenommen werden müssen. Mit einem derartigen Widerstand hat Hannibal nicht gerechnet. Er läßt daher seinen Bruder Hasdrubal mit einem Heer von 1.000 Reitern und 10.000 Infanteristen zurück. Manche Historiker meinen auch, daß Hannibal bewußt vor den Pyrenaen gewartet habe, um das Anrücken der römischen Armee abzuwarten und diese dann in die Irre zu führen.

Rom hatte derweilen beschlossen, Karthago an 2 Stellen zu treffen: zum einen in Karthago selbst, zum anderen in Spanien.

Die Konsuln Cornelius Scipio und Sempronius Longus werden mit dieser Aufgabe betraut und sollten 2 Armeen in Bewegung setzen. Durch einen Aufstand gallischer Stämme, der ausgebrochen war, nachdem die Nachricht vom Überschreiten des Ebros durchgedrungen war, und der erst niedergeschlagen werden muß, verzögert sich jedoch dieses Vorhaben bis zum Spätsommer. Dann aber begibt sich Sempronius nach Sizilien, um die Invasion Afrikas vorzubereiten, während Scipio mit seinen Truppen nach Massalia marschiert.

Als Hannibal davon hört, bricht er umgehend auf, läßt sein Gepäck zurück und überschreitet die Pyrenaen in Eilmärschen, um zur Rhone zu gelangen.

Scipio, der Hannibal noch vor den Pyrenaen vermutet, läßt sich in Massalia Zeit, da es für ihn unmöglich scheint, daß Hannibal durch das Gebiet der Kelten ziehen wird. Umso überraschter ist er, als ihm seine Boten mitteilten, daß Hannibal nur 4 Tagesmärsche entfernt die Rhone mit Flößen längst überschritten hat. Sofort setzt Scipio seine Armee in Bewegung, um gegen Hannibal zu ziehen.

Dieser ist jedoch mittlerweile nach Norden abgebogen und bewegt sich immer tiefer ins gallische Gebiet, dessen Bewohner er durch Bestechung und Verhandlungen auf seine Seite zieht. Wohl ist es auch seine Intention, Scipio eine Schlacht zu liefern, da er zahlenmäßig überlegen ist. Der Schlachtort soll jedoch möglichst tief in Gallien liegen.

Scipio erkennt dieses Vorhaben jedoch rechtzeitig und zieht mit seiner Armee nach Massalia zurück. Er sieht ganz klar, daß er Hannibal in der Po-Ebene entgegentreten muß. Auf der anderen Seite kann er aber auch nicht den Befehl Roms ignorieren, Spanien anzugreifen. In dieser Situation beschließt er, das Heer seinem Bruder Gnaeus anzuvertrauen, der dieses nach Spanien bringen soll, während er selbst mit nur wenigen Leuten nach Italien zurückgeht, um die verstreuten Einheiten in der Po-Ebene zusammenzuführen und Hannibal entggenzustellen.

Hannibal ist zwischenzeitlich weitergezogen und hat die "Insel" erreicht, ein Landdreieck, das durch die Flüße Rhone und Isara und einer Gebirgskette begrenzt wird. Hier schlichtet er den Streit zweier keltischer Häuptlinge und beginnt sodann seinen Aufstieg in die Alpen. Hierbei kommt es nahe bei Argentiere-La-Bassee zu einer Auseinandersetzung mit keltischen Stämmen, die seine Armee in einer schmalen Schlucht aus dem Hinterhalt angreifen. Hannibal kann den Angriff unter großen Verlusten zwar abwehren, verliert aber einen großen Teil seines Trosses.

Trotzdem überschreitet er die Alpen am Montgenevre Paß, ein besonders gefährliches Unterfangen, da mittlerweile der Winter hereinbricht. Nach 15 Tagen ist jedoch der Übergang geschafft. Hannibal hat zwar die Hälfte seiner Armee verloren (ca. 20.000 Mann), steht aber in Italien.

Nach kurzer Rast besiegt er bei Augusta Taurionorum die Tauriner, durch deren Gebiet er gerade zieht und die die Verhandlungen mit ihm ablehnen. Daraufhin strömen die übrigen Stämm herbei und es ist ein leichtes für Hannibal, seine Armee mit tapferen Kriegern aufzufüllen.

Scipio ist mittlerweile, wenn auch verspätet, nach Italien zurückgekehrt. Er zieht die in Norditalien liegenden Legionen, die gerade den Aufstand der Boier niedergeschlagen haben, an sich und stellt sich nahe Vercellae den Truppen Hannibals.

Hannibal behält in dieser Schlacht, nicht zuletzt dank seiner Kavallerie, die Oberhand. Scipio wird verwundet und gibt den Befehl zum Rückzug in die Po-Ebene.

Weitere gallische Stämme, insbesondere die Boier schließen sich nun Hannibal an.

Währenddessen hat der Konsul Sempronius mit dem Angriff auf Karthago begonnen, als ihn die Nachricht von Hannibals kühner Tat erreicht. Sofort macht er mit seinen Truppen kehrt, um Scipio zu unterstützen.

Dieser hat mittlerweile östlich der Trebia eine befestigte Stellung bezogen und wartet auf Sempronius. Als dieser endlich eintrifft, drängt er auf eine schnelle Entscheidung. Hannibal, der das Wesen Sempronius kennt, lockt dessen Einheiten immer wieder in kleinere Scharmützel, die seine Leute aber bewußt verlieren, um so bei Sempronius das Gefühl der Überlegenheit zu wecken. Dieser fällt auch im wesentlichen auf diese Taktik herein.

Nun holt Hannibal zum entscheidenen Schlag aus. Er wählt einen Schlachtort aus, den die Römer nur über einen Fluß erreichen können und postiert seinen Bruder Mago in einem Hinterhalt. Dann läßt er seine numidischen Reiter am frühen Morgen einen Angriff auf das römische Lager inzenieren.

Sempronius, über diese Frechheit erbost, befiehlt seiner Armee sofort, die Numider zu stellen, zu verfolgen und in die Schlacht zu ziehen. Müde und hungrig setzt das römische Heer über den Fluß, dessen Wasser eisig ist. Am anderen Ufer erwarten die balearischen Schleuderer die anrückenden Feinde und schießen sie ab, als sie versuchen die rutschige Böschung des Ufers zu erklimmen. Viele römische Soldaten fallen. Trotzdem erreicht das Gros der Legionäre das andere Ufer. Dort treffen sie auf Hannibals Hauptarmee, während Mago aus dem Hinterhalt hervorbricht und die Flanken der Römer überrennt. Am Ende des Tages ist das römische Heer vernichtet. Die restlichen Truppen ziehen

sich nach Placentia zurück.

Rom muß zum ersten Mal nach langer Zeit wieder eine Niederlage einstecken und sich der taktischen und strategischen Überlegenheit eines fremden Feldherren beugen.

Hannibal jedoch hat sein Ziel erreicht. Die römische Landung in Afrika ist verhindert und ein Brückenkopf in Oberitalien als Operationsbasis ist geschaffen.

Dies war psychologisch um so wichtiger, da die Karthager in Nordspanien ziemlich unglücklich gekämpft hatten. Dem römischen Expeditionskorps unter Gnaeus Scipio war es gelungen in Emporiae und Tarraco festen Fuß zu fassen und darüberhinaus die nördlich des Ebro stationierten Truppen des Hasdrubal zu schlagen.

Hannibal schlägt währenddessen sein Winterlager auf und überläßt seinen Soldaten die Plünderung der Region. Erst im Frühjahr des nächsten Jahres bricht er in Richtung Rom auf und beweist erneut sein taktisches Geschick.

Nachdem Sempronius nach Rom geflohen war, hatte der römische Senat sofort zwei neue Armeen aufgestellt, von denen die eine dem Befehl des Konsuls Gnaeus Servilius unterstellt wird, während über die andere der Konsul Gaius Flaminius den Oberbefehl erhält. Während Servilius die Via Flamina bei Ariminum sichert, soll Flaminius bei Arretium Nordetrurien schützen und Hannibal aufhalten, bis Servilius zur Verstärkung herangerückt ist.

Doch wieder überspielt Hannibal seine Gegner. Unerwartet früh überschreitet er den Apenin und umgeht Flaminius in einem westlichen Bogen, indem er durch ein Sumpfgebiet zieht, welches die Römer für unpassierbar halten. Auch in diesem Fall nutzt Hannibal ganz bewußt die Mentalität seines Gegners aus, da er weiß, daß Flaminius diese Aktion nicht hinnehmen wird und ent-gegen seinen Anweisungen, auf Servilius zu warten, sofort handeln wird.

Genau dieses geschieht auch. Flaminius läßt sein Lager abbrechen und zieht sofort hinter Hannibal her.

Dieser hat unterdessen einen Platz erkundet, der ihm für eine Schlacht geeignet scheint und wartet am Trasimenischen See auf den anrückenden Konsul. Wieder nutzt Hannibal das Gelände für seine Zwecke voll aus und vernichtet das römische Heer aus dem Hinterhalt. 15.000 Römische Legionäre werden getötet. Ebensoviele geraten in Gefangenschaft. Hannibal selbst verliert nur 1.500 Mann. In der Hoffnung Zwietracht, zwischen Rom und seine Verbündeten zu säen, läßt Hannibal alle nichtrömischen Gefangenen frei, und versichert Ihnen, daß er nicht gegen ihre Stämme sondern ausschließlich gegen Rom kämpft.

Als Servilius von der Niederlage Kunde erhält, will er seinem Kollegen sofort zu Hilfe eilen und schickt seine 4000 Mann starke Kavallerie voraus. Diese wird jedoch von der karthagenischen Kavallerie unter Führung von Maharbal gestellt und total vernichtet.

Die römische Armee ist geschlagen, das Disaster für Rom vollständig. Der Senat erkennt, daß die üblichen Mittel nicht ausreichen, um Hannibal, der mitten im Herzen Italiens steht, aufzuhalten. In dieser Not greift er auf ein Amt zurück, welches sich in den samnitischen Kriegen bewährt hat. Fabius Maximus wird zum Diktator ernannt. Diesem gelingt es auch, die Panik Roms zu über-
winden und eine neue Armee aufzustellen. Mit 4 Legionen zieht er gegen Hannibal.

Dieser ist inzwischen ohne Widerstand zu finden durch Umbrien längs der Adria-Küste bis in das nördliche Apulien vorgedrungen, wobei seine Truppen eine Spur der Plünderung und der Verwüstung hinterlassen.

Gewarnt durch die vorherigen Niederlagen wagt Fabius nicht, noch eine Schlacht aufs Spiel zu setzten, sondern beläßt es

bei Störaktionen und gelegentlichen Scharmützeln. Erst als Hannibal auf demselben Weg, beladen mit Beute, zurückzieht, versucht er ihn bei Casilium in eine Falle zu locken. Hannibal jedoch durchschaut dieses und kann, eine List benutzend, in der Nacht durchbrechen und dem römischen Heer eine erneute Schlappe beibringen.

Danach zieht er nach Geronium, wo er erneut ein Winterlager aufschlägt. Hierbei wird er jedoch vom Reiteroberst Marcus Minucius Rufus in Abwesenheit von Fabius gestört, dem es gelingt, einen kleinen Erfolg zu erringen.

Der römische Senat ist begeistert und ernennt Minucius Rufus zum 2. Diktator. Angesporn durch diesen Erfolg versucht Rufus, Hannibal erneut anzugreifen, wird von diesem jedoch in eine Falle gelockt und fast vernichtet, im letzten Augenblick jedoch von Fabius, der ihm zu Hilfe eilt, gerettet.

Danach flaut der Kampf für die folgenden Wintermonate ab. Trotz seiner glänzenden Siege bedeutete das zurückliegende Jahr 217 für Hannibal einen Mißerfolg. Er hat seine gallischen Basen aufgegeben, aber noch keine neue Operationsbasis in Italien geschaffen, da wider Erwarten die wichtigen italienischen Städte weiterhin Verbündete Roms bleiben.

Darüberhinaus steht in Spanien die Sache schlecht. Hasdrubals Versuch, in einem kombinierten Angriff zur See und zu Lande die spanischen Gebiete zurückzuerobern, hatte Gnaeus Scipio in der Schlacht an der Ebromündung vereitelt. Mit seinem Bruder zusammen war es ihm sodann sogar gelungen, einen Vorstoß über den Ebro hinaus nach Süden vorzunehmen.

Durch diesen Erfolg ermuntert, rafft Rom sich noch einmal auf. Ein Heer von 8 Legionen wird während der Wintermonate aufgebaut. Als im Frühjahr die Amtszeit der Diktatoren endet, wird diese nicht verlängert, sondern Rom kehrt zum konsularischen System zurück. Lucius Aemilius Paulus und Gaius Terentius Varro werden zu Konsuln ernannt und übernehmen die Führung des Heeres.

Im Frühjahr 216 v. Chr. nimmt Hannibal seinen Feldzug erneut auf. Da ihm das Gebiet um Geronium für eine Schlacht nicht geeignet scheint, zieht er plötzlich nach Südosten ab und besetzt die Stadt Cannae, die mit ihren großen Magazinen eine wichtige Nachschubbasis für die Römer darstellt. Sofort rücken die Konsuln mit ihrem Heer an. Nach etlichen kleineren Vorgefechten kommt es zur Schlacht, in der Hannibal erneut sein taktisches Geschick unter Beweis stellt und die Römer vernichtend schlägt. Mehr als 70.000 Legionäre büßen ihr Leben ein, mehr als 10.000 wandern in die Gefangenschaft. Nur Varro gelingt es mit wenigen Reitern nach Canusium zu entkommen.

Rom ist erneut geschlagen und scheint dem Untergang geweiht, zumal in den folgenden Wochen immer mehr Bundesgenossen abfallen und zu Hannibal wechseln.

Hannibal dagegen steht nun vor der schweren Frage, ob er gegen Rom marschieren soll oder nicht. Seine Offiziere sind für einen sofortigen Angriff. Hannibal aber zögert. Er sieht, daß seine Truppen nicht ausreichen, die Stadt anzugreifen oder auszuhungern. Dazu fehlen ihm vor allen Dingen die Belagerungsmaschinen. Auf der anderen Seite sind seine gut gedrillten Elitetruppen im Laufe des Feldzuges stark dezimiert und nur unzureichend durch weniger gute und ausgebildete Söldner aufge-frischt worden. Außerdem hofft er im Laufe der Zeit das italienische Bündnis zerstören und Rom isolieren zu können.

Doch hier irrt er, wie die beiden folgenden Jahre zei-gen. Während zwar die meisten Gemeinden Nordapuliens, Samniums und letztlich sogar das mächtige Capua, der Hauptort Kampaniens, auf seine Seite treten, bleiben ihm jedoch weite Teile Süditaliens verschlossen, vor allen Dingen die wichtigen Hafenplätze in Apulien und Kampanien.

Hannibal steht zwar im Zenit seiner Macht, doch die große Wende zeichnet sich ab.

Die Römer lehnen nach der Schlacht bei Cannae jegliche Verhandlung ab und spielen in der Folge ihre Stärke dadurch aus, daß sie sich defensiv verhalten und Hannibal keine Möglichkeit einer neuen Schlacht bieten.

Dafür sind sie auf anderen Kriegsschauplätzen um so erfolgreicher. Der mit Hannibals Billigung erfolgte Einsatz starker karthagenischer Truppen in Spanien und Sardinien schlägt fehl. Hasdrubal muß nach verlustreichen Kämpfen im Jahre 215 v. Chr. seine Offensive gegen römische Stellungen am Ebro einstellen. Damit wird ein wichtiger Plan Hannibals zunichte gemacht, der vorsah, daß Hasdrubal ihm von Spanien aus Verstärkung schicken sollte.

Das auf Sardinien gelandete Heer kann ebenfalls nicht für Entsatz sorgen, da es vollständig aufgerieben wird. Dies ist für Hannibal umso schlimmer, da sich das politische Klima in Karthago ändert und er in der Folge keinen Nachschub mehr von dort erhält.

In der Zwischenzeit hat er sein Lager am Mons Tifata aufgeschlagen. Hier empfängt er auch eine Gesandschaft Phillips von Macedonien, mit dem er im Jahre 215 v.Chr. ein Bündnis schließt. Dieses Bündnis hat jedoch mehr psychologische Wirkung als wirklichen Nutzen, da Phillips Ziele auf den illyrischen Raum beschränkt sind, und er nicht die Kräfte besitzt, einen entscheidenden Schlag gegen die Römer zu führen.

So schleppt sich der Krieg bis zum Herbst 214 v. Chr. hin, ohne das beide Parteien große Aktivitäten entwickeln. Hannibal zieht raubend und plündernd durch Süditalien, während Fabius Maximus, der mittlerweile zum Konsul gewählt wird, ihm folgt, ohne ihm jedoch Gelegenheit zu geben, eine erneute Schlacht zu beginnen.

Bewegung in den Krieg kommt erst wieder, als Syrakus, die größte Stadt Siziliens, im Herbst 214 v.Chr. von Rom abfällt und sich auf die Seite Hannibals schlägt. Sofort landen starke karthagenische Streitkräfte in Sizilien. Anders als in dem von starken römischen Festungen gesicherten Süditalien zündet der Aufruf zum Kampf gegen Rom sofort. Große Teile im Süden und im Inselinneren fallen fast kampflos den Karthagern in die Hände.

Rom reagiert sofort und schickt seine besten Truppen nach Sizilien. Dadurch erhält Hannibal in Italien mehr Luft, um zu reagieren. Als ihn die Nachricht erreicht, daß die Römer Capua belagern, bricht er sein mittlerweile bei Arpi errichtetes Lager ab und zieht erneut zum Mons Tifata. Hier erreicht ihn eine Abordnung Tarents, welche ihm die Stadt in die Hände zu spielen verspricht. Hannibal kann dieser Verlockung nicht widerstehen und zieht nach Tarent.

Hier muß er jedoch feststellen, daß ihm die Römer zuvorgekommen sind und sich in der Stadt verschanzt haben. Daher bezieht er erst einmal sein Winterlager in Salupia. Dort erhält er auch die Nachricht, daß Fabius seinen wichtigen Stützpunkt Arpi durch Verrat eingenommen hat. In der Folge verharrt er vor Tarent, in der Hoffnung, diese wichtige Hafenstadt einnehmen zu können. Dies gelingt ihm schließlich auch durch den Verrat einiger adliger Tarentiner. Zwar bleibt die Burg in römischer Hand, trotzdem kann Hannibal einen großen Erfolg feiern, da nunmehr auch die Gemeinden Metapontum, Herakleia und Thurioi zu ihm wechseln.

Rom scheint wieder einmal am Ende zu sein. Hannibal hat den Süden Italiens unter Kontrolle, und es scheint ihm zum ersten Mal zu gelingen, seine verschiedenen Stützpunkte zu einem zusammenhängenden Territorium vereinigen zu können. Sizilien steht in Flammen und Syrakus scheint für die Römer uneinnehmbar zu sein. Phillip von Macedonien greift ebenfalls endlich ein und drängt die Römer auf

Apollonia und Epidamnos zurück.

Auch der Versuch Roms, in Nordafrika Fuß zu fassen, scheitert. Hier hatte der numidische König Syphax die Seiten gewechselt und sich Rom zugewandt. Ein anderer numidischer Herrscher, König Gaia, jedoch unterstützt weiterhin Karthago. Sein Sohn, Fürst Masinissa, tut sich mit Hasdrubal, der schnell aus Spanien anrückt, zusammen und gemeinsam besiegen sie Syphax. Rasch kehrt Hasdrubal nach Spanien zurück, wo die römischen Heere als einzigstes Erfolge erzielt und Saguntum eingenommen haben.

Trotz dieser Situation gibt Rom nicht auf, sondern bäumt sich gegen seinen Niedergang auf. Noch ist es im Besitz seiner großen Flotte und seiner wichtigsten Hafenstädte,die über den Seeweg versorgt werden können. Es werden neue Legionen, zum Teil bestehend aus freigelassenen Sklaven, ausgehoben. In Sizilien übernimmt Marcellus den Befehl und schließt den Belagerungsring um Syrakus. Es gelingt ihm, das karthagenisch-sizilianische Entsatzheer zu schlagen und Syrakus einzunehmen. Bei der Erstürmung der Stadt wird der große griechische Wissenschaftler und Philosoph Archimedes, der den Einwohnern Syrakus bei der Erschaffung leichtgängiger Wurfmaschinen geholfen hatte, getötet.

Mit dem Fall Syrakus ist der sizilianische Kampf entschieden. Wenn auch hinfort noch karthagenische Verbände dort kämpfen, hat dies auf den weiteren Verlauf des Krieges keinen weiteren Einfluß.

Auch Phillip von Macedonien wird auf diplomatischem Wege lahmgelegt. Die Aitoler und einige andere griechischen Staaten unter der Führung von König Attalos I. von Pergamon werden von Rom als Bundesgenossen gewonnen und binden fortan die Streitkräfte Phillips.

Hannibal hat sich endlich im Frühjahr des Jahres 211 v.Chr. entschlossen, Capua von der römischen Belagerung zu befreien. Dieser Versuch aber scheitert. Hier wird ganz klar eine Schwäche Hannibals deutlich: er ist nicht in der Lage, feste Verteidigungslinien und Schanzwerke einzunehmen, seine Soldaten taugen nur für die offene Schlacht. Als Hannibal dies erkennt, versucht er, die Römer von Capua fortzulocken, indem er auf Rom marschiert. Die römischen Befehlshaber aber durchschauen diese List und belagern weiterhin Capua.

Auch die Einnahme Rom mißlingt, da Hannibal nicht genügend Soldaten zur Verfügung hat. So bleibt ihm nur die Genugtuung, daß er das Umfeld verwüstet und plündert und die Heiligtümer schändet, um dann letztendlich weiterzuziehen. Damit aber ist das Schicksal Capuas besiegelt. Die Stadt muß aus Mangel an Lebensmitteln kapitulieren und die Römer können ihre Rache für die Kollaboration der Stadt mit Karthago ausüben.

Geschockt durch diese Ereignisse fällt ein Großteil der Verbündeten von Hannibal ab und wechselt ins römische Lager. Hannibals Herrschaftsbereich beschränkt sich in Italien nunmehr nur noch auf Bruttium und den südlichen Küstenrand, wo es ihm allerdings auch nicht möglich ist, Rhegium, eine äußerst wichtige Hafenstadt, und die Zitadelle von Tarent, die immer noch von den Römern besetzt ist, einzunehmen.

Einziger Lichtblick in dieser Situation ist für Hannibal, daß seine Brüder Hasdrubal und Mago mittlerweile in Spanien die römische Offensive zum Stillstand gebracht haben, ja sogar die römischen Heere samt ihren Feldherren, den beiden Scipionen, im Grenzgebiet zwischen Mittel- und Südspanien vernichtet haben.

Durch diesen Erfolg angespornt, versucht Hannibal das Blatt noch einmal zu wenden. Im Frühjahr 209 v.Chr. führt er bei Canusium sein Heer gegen Marcellus, den Sieger von Sizilien. Dieser unterliegt in der folgenden Schlacht, die 3 Tage dauert, und muß sich nach Venusia zurückziehen.

Zwischenzeitlich zieht jedoch der alte Fabius Maximus nach Tarentum und erobert die Stadt. Hannibal, der in Eilmärschen heranzieht, kommt zu spät und muß in der Nähe überwintern, um gleichzeitig Marcellus in Venusia und Fabius in Tarentum in Schach zu halten.

Hannibal hat zwar immer noch keine Schlacht verloren, trotzdem hat er sein Ziel, Rom zu vernichten, auch nach 10 Jahren Krieg nicht erreicht. Im Gegenteil, Rom steht gefestigter denn je da, und auch die erhofften Risse im römischen Bündnis sind im Prinzip nur unbedeutend.

Zudem erhält er aus Spanien schlechte Nachrichten. Dort hat Publius Cornelius Scipio, der Sohn von Gnaeus Scipio, das Kommando über die römischen Soldaten übernommen. In einem kühnen Zug längs der Küste nach Süden erreicht er Carthago Nova und nimmt die Stadt im Handstreich ein. Der Fall der Stadt hat weitreichende Folgen. Viele spanische Fürsten wechseln auf die Seite Scipios.

Hasdrubal versucht in einer Verzweiflungsschlacht bei Baecula das Ruder noch einmal herumzureißen, unterliegt aber und muß nach Norden abziehen. Sein Ziel ist es, seinen Bruder Hannibal zu erreichen.

Dieser zeigt im Frühjahr 208 v.Chr. trotz seiner prekären Lage erneut seine Genialität. Die Konsuln dieses Jahres sind Marcellus und Titus Crispinus. Letzterer greift die Stadt Lokroi an, einen der wenigen Hafenplätze, die Hannibal im Süden besitzt. Dieser jedoch zwingt ihn, die Belagerung aufzugeben und drängt ihn nach Venusia zurück, wo Marcellus mit seiner Armee liegt. Auf den Weg dorthin lockt Hannibal die Besatzung von Tarentum, die zur Belagerung Thuriois ausgezogen war, in einen Hinterhalt und vernichtet sie.

Auch die beiden Konsuln Marcellus und Crispinus geraten in einen Hinterhalt Hannibals. Marcellus wird getötet, Crispinus tödlich verletzt. Trotzdem gelingt diesem mit dem römischen Heer der Rückzug nach Campanien.

Hannibal gewinnt so seine Bewegungsfreiheit zurück und wagt sogar einzelne Vorstöße bis nach Nordapulien, um dort schließlich zu überwintern.

Hasdrubal zieht mittlerweile aus Spanien heran. Rom erkennt die große Gefahr, die sich aus dem Zusammenschluß der beiden Brüder ergeben könnte und handelt umgehend. Marcus Livius und Claudius Nero werden im Frühjahr 207 v.Chr. zu Konsuln gewählt. Hannibal hat alle zur Verfügung stehenden Truppen aus Bruttium zusammengezogen und trifft auf das Heer Neros. Zwar verliert Hannibal die Schlacht, kann aber trotzdem durchbrechen und seinem Bruder entgegeneilen.

Dieser ist zwischenzeitlich auf die 2. Armee des römischen Reiches unter der Führung von Livius getroffen. In der Schlacht am Metaurus wird sein Heer vernichtend geschlagen und aufgerieben. Hasdrubal wird getötet, sein Haupt wird Hannibal überbracht.

Die Gefahr für Rom ist gebannt.

Hannibal zieht sich nach Bruttium zurück, wo er die nächsten 2 Jahre verharrt und in dem unzulänglichen Bergland einen Kleinkrieg führt. Dort ereilt ihn auch die Nachricht, daß Spanien verloren ist. Scipio hat in der Schlacht bei Ilipa das karthagenische Heer vernichtet. Damit befindet sich ganz Spanien in römischer Hand.

Im gleichen Jahr schließt Rom Frieden mit Phillip von Macedonien.

Rom geht nun daran, Karthago in die Knie zu zwingen.

Auf Drängen Scipios, dem es gelingt, Hannibals wichtige Hafenstadt Lokroi im Handstreich zu nehmen, setzt sich im

Senat dafür ein, Karthago direkt anzugreifen. Mit dieser Vorstellung setzt er sich letztendlich auch durch, geht nach Sizilien und beginnt mit der Aufstellung eines Heeres.

Im Frühjahr des Jahres 204 v.Chr. sind die Vorbereitungen abgeschlossen und Scipio beschließt von Lilybaeum aus aufzubrechen. Vorher versucht er jedoch den numidischen König Syphax auf seine Seite zu ziehen. Dies scheitert jedoch, obwohl Syphax anfänglich zuzustimmen scheint. So nimmt er sofort nach seiner Landung in Afrika Kontakt mit dem zweiten numidischen König Masinissa auf, dem Rivalen von Syphax. Dieser schließt sich ihm auch sofort an, und gemeinsam versuchen sie Utica anzugreifen. Nach 40 Tagen jedoch muß Scipio diese Belagerung aufgeben als ein riesiges karthagenisch-numidisches Heer anrückt.

Scipio bezieht sein Winterlager, wartet ab und versucht durch Scheinverhandlungen Zeit zu gewinnen.

Im Frühjahr dann startet er seine Offensive mit zwei großen Schlachten, die er beide gewinnt, da es den Karthagern an fähigen Feldherren fehlt.

Nunmehr gerät Karthago in Panik und beordert Hannibal als Retter aus Italien zurück. Dieser rüstet im Winter 203/202 v. Chr. ein neues Heer auf, welches zwar von der Stärke her dem römischen Heer ebenbürtig (ca. 40.000 Mann) von der Kampfkraft und Disziplin diesem aber bei weitem unterlegen ist.

Bei Zama kommt es schließlich zur letzten großen entscheidenden Schlacht. Hannibal unterliegt und Karthago muß einen demütigenden Frieden eingehen, da es im Gegensatz zu Rom nach Cannae keine weiteren Reserven hat.

Die Friedensbedingungen sind relativ harmlos, führen in der Folge aber dazu, daß Karthago seine Macht vollständig verliert und mit ansehen muß, wie sich das numidische Reich unter König Masinissa mit der Unterstützung von Rom zu einer gleichwertigen Macht entwickelt.

Rom verzichtet darauf, auf die Auslieferung Hannibals zu bestehen (wohl auf Betreiben von Scipio, der seinem ehemaligen Gegner großen Respekt zollt). Dieser versucht in den folgenden Jahren, die Wirtschaft Karthagos zu erneuern. Dies gelingt ihm mit einem derartigen Erfolg, daß die Römer erneut eine Gefahr in ihm sehen. Sie bezichtigen ihn daher im Jahre 195 v. Chr. des Verrates und fordern seine Auslieferung.

Hannibal kann jedoch heimlich fliehen und sich nach Tyrus absetzen. Hier in Syrien schließt er sich dem König Antiochus an. Als dieser von Rom besiegt wird, flieht Hannibal nach Kreta, wird aber auch dort entdeckt und muß erneut fliehen.

Er begibt sich zu König Prusias von Bithynien, den er in seinem Kampf gegen Eumenes unterstützt.

Als auch dort eine römische Abordnung eintrifft, um Hannibals Auslieferung zu verlangen, wählt er den Freitod durch Gift im Jahre 183 v.Chr.



Das Schlachtfeld bei Cannae

# SCHLACHTTAKTIKEN

Bevor Sie einen Landkampf beginnen können, haben Sie die Möglichkeit, Schlachtanordnung Ihrer Armee festzulegen. Sie sollten hierbei berücksichtigen, wie das Gelände beschaffen ist. Denken Sie immer daran, daß die Erfolge Hannibals letztendlich immer darauf basierten, daß er die Gegebenheiten des Geländes stets voll ausnutzte.

Es kann daher ratsam sein, im Gebirge einen Hinterhalt zu legen bzw. den Schlachtraum möglichst gering zu halten (z. B. durch eine massierte Formation). Im Flachland dagegen könnte eine frontale Formation von Vorteil sein.

Ebenso ist als Entscheidungskriterium zu klären, ob ihre Armee über Elefanten verfügt und wie stark Ihre und des Gegners Kavallerie ist.

Insgesamt stehen Ihnen 6 Schlachformationen zur Verfügung, aus denen Sie eine wählen können.

### I. Cannae-Formation

Eine bevorzugte Schlachtordnung Hannibals, der immer bestrebt war, den Ort der Schlacht selbst zu bestimmen und die örtlichen Gegebenheiten (Deckung durch Wald, Fluß oder Gebirge) auszunutzen.

Die schwere Infanterie ist in drei Blöcken aufgeteilt, wobei der mittlere Block einen Halbkreis bildete. Davor sind die Speerwerfer postiert, die sich nach dem Schleudern Ihrer Speere zurückziehen.

Die schwere Kavallerie ist auf der Flanke postiert, auf der die römische Kavallerie steht, während die leichte numerische Kavallerie den Reitern der Verbündeten Roms gegenüber steht.

Sobald die römische Kavallerie zurückgeschlagen ist, schwenken die karthagenischen Reiter nach innen, um so die römische Infanterie von den Flanken her anzugreifen.

Währenddessen weicht der mittlere Infanterieblock, der im übrigen relativ schwach ist, nach hinten zurück, während die äußeren Infanterieblocks nach Innen drängen.

Lange Zeit fanden die Römer kein Mittel gegen diese Formation.

### II. Frontal-Formation

Diese klassische Formation eignet sich vornehmlich bei offenem Gelände, sofern Elefanten vorhanden sind und die Heere ungefähr ausgewogen sind.

Die Kavallerie greift über die Flanken an. Hinter den Elefanten steht die leichte Infanterie, die im Verlauf des Kampfes zur Seite ausweicht, während die schwere Infanterie von hinten nachstößt.

### III. Keil-Formation

Hierbei ist die leichte Infanterie in der Mitte wie ein Keil aufgebaut, dessen Flanken durch schwere Infanterie und Kavallerie gedeckt wird.

Hinter den Keil postiert steht die leichte Kavallerie, sowie eine Einheit schwerer Infanterie. Diese stoßen, nachdem sich der Keil zur Seite hin geöffnet hat, nach vorne in die geschlagene Feindesbresche.

Diese Formation hat vornehmlich ihre Vorteile, wenn sich das Heer aus relativ vielen Kavallerieeinheiten zusammensetzte.

### IV. Flanken-Formation

Diese Formation bietet sich, wie die Frontal-Formation, im offenen Gelände an und hat den Vorteil, daß der Gegner die taktische Anordnung der einzelen Armeeteile nicht sofort erkennen kann, da ein Teil der Infanterie in der 2. Reihe steht und erst im Verlauf des Kampfes die vordere Kampflinie vergrößerte.

Die Elefanten sind zudem nicht über die gesamte Länge der Kampflinie verteilt, sondern stehen forciert in der Mitte.

Die Kavallerie versucht, in die Flanken des Feindes zu gelangen.
Die leichte Kavallerie bleibt als Reserve im Hintergrund.

### V. Lock-Formation

Sowohl die Kavallerie als auch die Infanterie sind in einer langen Reihe postiert, die allerdings von den Elefanten verdeckt wird.

Die leichte Kavallerie der Numider steht vor den Elefanten und greift als erstes an. Hierbei dreht sie jedoch kurz vor dem Feind ab, nachdem sie ihre Speere geschleudert hat und der Feind sich in Bewegung gesetzt hat.

Auf diese Weise führt sie den Feind an die eigenen Truppen heran, die allerdings noch immer von den Elefanten verdeckt sind, so daß der Gegner keine genaue Schlachtformation erkenne kann.

Diese Formation ist besonders geeignet im unübersichtlichen Gelände oder wenn die Sicht wetterbedingt schlecht ist.

### VI. Massive Formation

Bei dieser Formation bleibt die Kavallerie auf eine Seite beschränkt.

Der Hauptdruck des Angriffs lag in der Mitte, wo die schwere Infanterie postiert ist.

Im Verlauf des Kampfes rückt sowohl die Reiter- als auch die Infanterieflanke nach Innen und unterstützt diese schwere Infanterie.

Die in der 2. Reihe postierte leichte Kavallerie und Infanterie rückt sodann in die Flankenposition vor.

Diese Formation ist besonders für Schlachten auf engem Raum geeignet, bei denen der Gegner nur eine schwache Kavallerie besitzt.

# Kampfformationen

Legende:



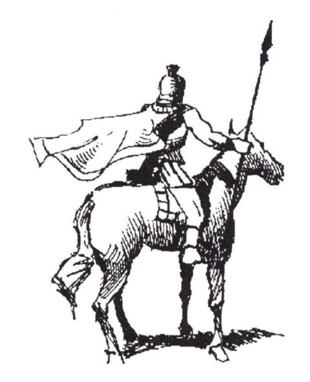
leichte Infantrie = LI



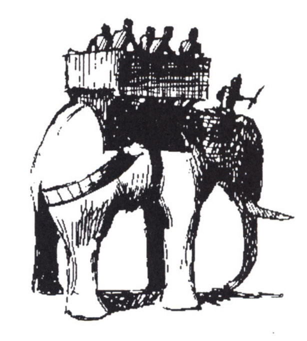
schwere Infantrie = SI



leichte Kavallerie = LK

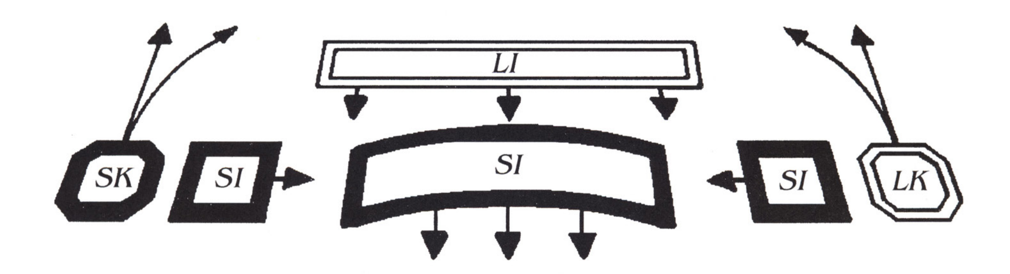


schwere Kavallerie = SK

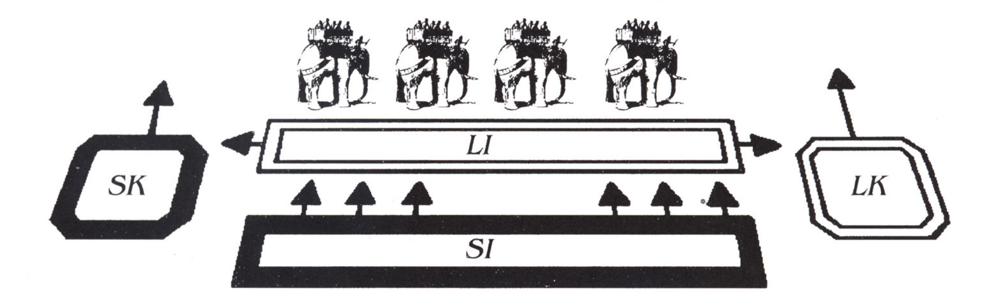


Elefanten

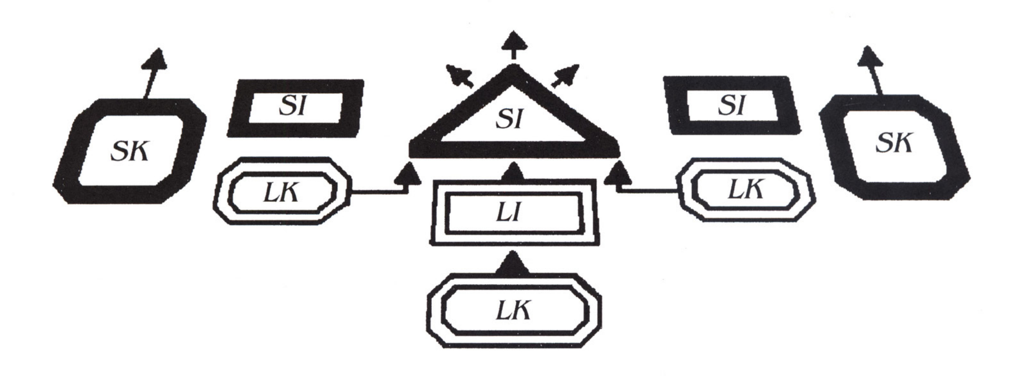
# Cannae-Formation



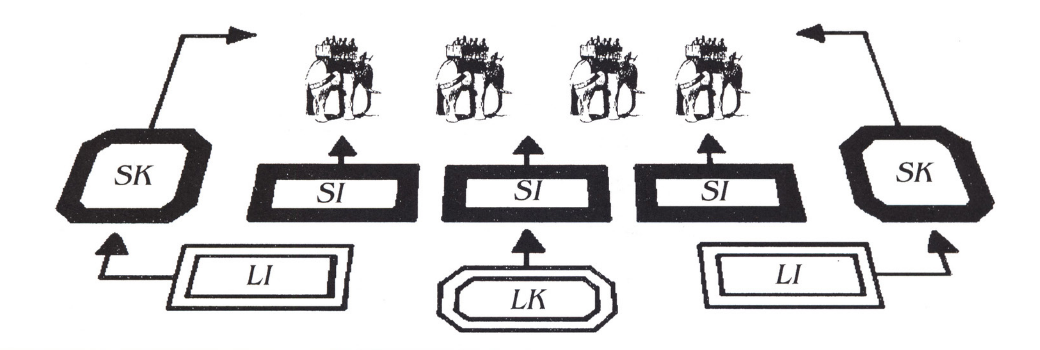

# Frontal-Formation



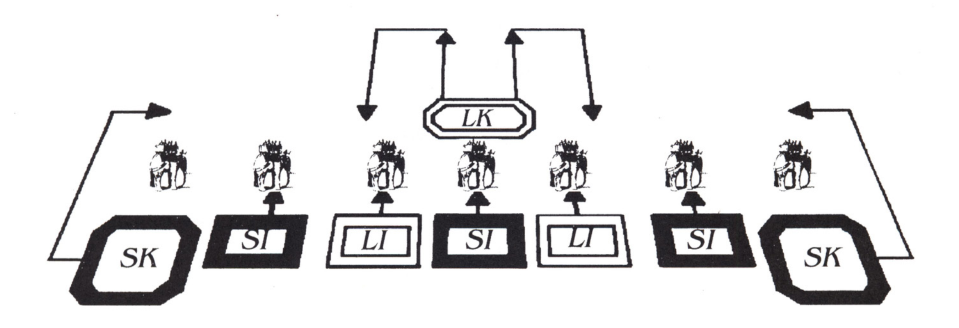
# Keil-Formation



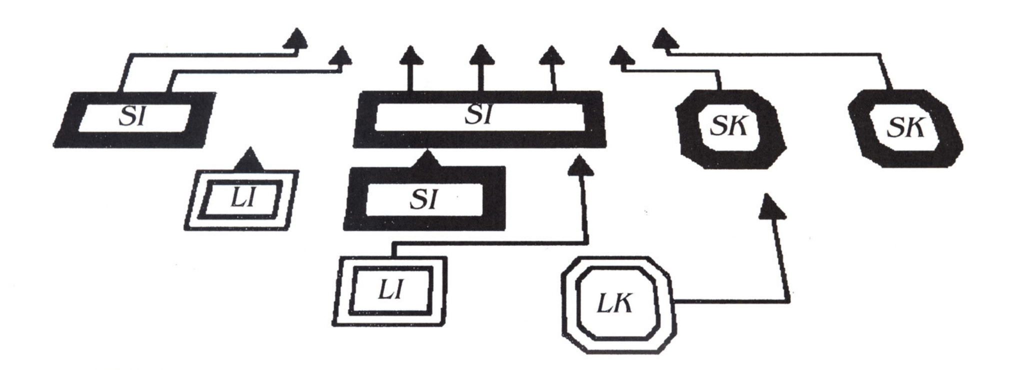

# Flanken-Formation

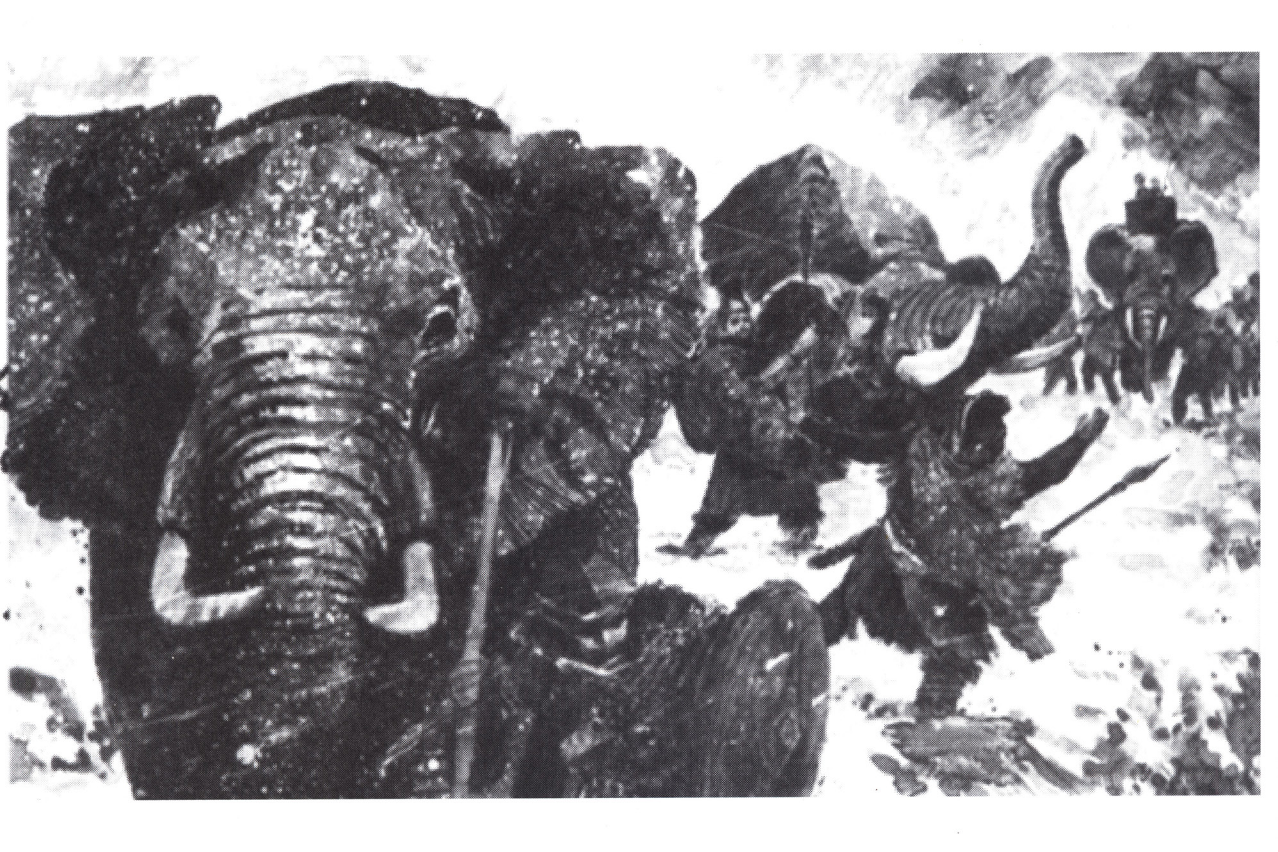


# Lock-Formation




# Massierte-Formation





## CHRONOLOGIE DER EREIGNISSE

| | |
|---|---|
| 247 v. Chr. | Hamilkar Barca übernimmt den Oberbefehl über die karthagischen Streitkräfte in Sizilien während des Ersten Punischen Krieges. |
| 244 v. Chr. | Hamilkar besetzt den Monte Eryx in Westsizilien. |
| 242 v. Chr | Römischer Seesieg über die karthagische Flotte aufder Höhe der Ägadischen Inseln. |
| 241 v. Chr. | Ende des Ersten Punischen Krieges. |
| 240 v. Chr. | Aufstand unter den karthagischen Soldtruppen. |
| 237 v. Ch | Hamilkar schlägt den Söldneraufstand nieder. |
| 237 - 36 | Hamilkar und sein Sohn Hannibal verlassen Nord afrika auf dem Weg nach Spanien. |
| 235 - 30 | Die Karthager erweitern mit Spanien ihren Machtbereich. |
| 229 v. Chr. | Hamilkars Tod. Der Schwager Hasdrubal übernimmt die Nachfolge als Oberbefehlshaber der karthagischen Streitkräfte in Spanien. |
| 226 v. Chr. | Hasdrubal und Rom einigen sich über die Abgrenzung ihrer Herrschaftsbereiche; die karthagische Macht endet am Südufer des Ebro. |
| 221 v. Chr. | Hasdrubal wird ermordet. Hannibal wird neuer Oberbefehlshaber. |
| 219 v. Chr. | Hannibal erobert Saguntum. |
| 218 v. Chr. | Ausbruch des Zweiten Punischen Krieges. Hannibal überquert die Alpen und besiegt die römischen Streitkräfte an der Trebia. |
| 217 v. Chr. | Hannibal vernichtet das Herr des Konsuls Flaminius am Trasimenischen See. |
| 216 v. Chr. | Hannibal zerreibt die konsularischen Heere bei Cannae. Viele Bundesgenossen im Süden des Landes fallen von Rom ab. Hannibal errichtet in Capua sein Hauptquartier. |
| 215 v. Chr. | Die römische Staatskasse ist bankrott. Hiero von Sykrakus stirbt. Thronfolger ist Hieronymus. Bündnis mit Phillip von Macedonien. |
| 214 v. Chr. | Hieronymus wird ermordet. In Sizilien brechen Unruhen aus. Syrakus erhebt sich gegen Rom. |
| 213 v. Chr. | Marcellus plündert Leontini und belagert Syrakus. Tarentum tritt auf die Seite Hannibals. |
| 212 v. Chr. | Marcellus erobert Syrakus. Archimedes wird getötet. |
| 211 v. Chr. | Hannibal marschiert nach Rom. Capua ergibt sich den römischen Truppen. |

| | |
|---|---|
| 210 v. Chr. | Wieder werden die Römer in Apulien besiegt. Siegreich beenden die Römer die Unruhen in Sizilien. |
| 209 v. Chr. | Hannibal besiegt Marcellus bei Canusium. Fabius erobert Tarentum zurück. |
| 208 v.Ch. | Scipio besiegt Hannibals Bruder Hasdrubal in Spanien. Hasdrubal überquert die Pyrenäen und erreicht das transalpine Gallien. 2 Konsuln werden von Hannibal in eine Falle gelockt und besiegt |
| 207 v. Chr. | Hasdrubal überquert die Alpen und erreicht das zisalpine Gallien. In Spanien besiegt Scipio das letzte karthagische Heer. Hasdrubal fällt in der verlorenen Schlacht am Metaurus. |
| 206 v. Chr. | Der Krieg in Spanien geht zu Ende. |
| 204 v. Chr. | Scipio geht mit seinem Heer in Nordafrika an Land. |
| 203 v. Chr. | Hannibal wird nach Karthago zurückgerufen. |
| 202 v. Chr. | Hannibal wird in der Schlacht bei Zama besiegt. Ende des Zweiten Punischen Krieges. |
| 200 v. Chr. | Hannibal wird Vorsitzender des Magistrats in Karthago. Er beginnt mit dem Neuaufbau der Wirtschaft und des Geldmarktes in Karthago. Fünf Jahre lang ist er oberster Staatsmann. |
| 195 v. Chr. | Hannibal muß aus Karthago fliehen und stellt sich in die Dienste des Seleukiden-Reiches im Osten. |
| 183 v. Chr. | Hannibal begeht in Bithynien Selbstmord. |

## TIPS UND TRICKS

1. Nehmen Sie zu Beginn des Spieles ca 80 % des Geldes aus der Imperiumskasse und legen es in die Armeekasse.

2. Teilen Sie kleine Reitertruppen ab und schicken diese der Hauptarmee voraus. Diese Reitertruppe eignet sich sehr gut, um schon einmal Verhandlugen mit Städten zu führen, bevor die schwerfälligere Hauptarmee diese Städte erreicht.

3. Teilen Sie möglichst häufig Armeeteiel ab, die Sie in verschiedene Richtungen und Gebiete schicken, um dort die Städte als Verbündete zu gewinnen und Soldaten anzuwerben. Wenn Sie dann genug Söldner angesammelt haben (ca. 10.000), sollten Sie diesen Armeeteil mit einer Hauptarmee oder anderen Teilarmeen zusammenführen, um auf diese Weise neue kleine Armeeteile erschaffen zu können, mit denen Sie in gleicher Weise verfahren können.

4. Lassen Sie in jedem Falle in den jeweiligen Ländern (Spanien, Sizilien, Germanien, Ägypten, Griechenland etc.) eine kleine Armeeteil zurück, wenn Sie dort Kolonien oder Verbündete haben. Ansonsten fallen evt. Verbündete ab bzw. Ihnen zugehörige Städte revoltieren.

5. Versuchen Sie möglichst ohne Plünderung bis nach Italien zu gelangen. Erst dort ist es ratsam, Städte zu plündern oder zu brandschatzen.

6. Plündern Sie Städte nur, wenn sich Ihre Armeekasse dem Ende zuneigt, und die Imperiumskasse nicht genügend geld enthält.

7. Versuchen Sie nicht, große Truppenteile auf langen Wegen per Schiff zu transportieren, da Sie bedenken sollten, daß sich Ihre Flotte in einem desolaten Zustand befindet.

8. Beachten Sie, daß auch in den Städten Ägyptens, Griechenlands, Germaniens etc. unter Umständen größere Söldnereinheiten, darauf warten, von Ihnen angeheuert zu werden. Diese sollten Sie auch nutzen, da Ihre Verluste an Leuten im Verlauf Ihres Feldzuges groß sind.

9. Gehen Sie im Dezember eines jeden Jahres unbedingt ins Winterlager, da Ihnen ansonsten Ihre Soldaten erfrieren, verhungern oder desertieren.

10. Es ist nicht ratsam, Rom mit weniger als 200.000 Soldaten anzugreifen.

11. Auch andere Städte sollten nur mit einer ausreichender Anzahl Soldaten angegriffen werden. Die Verteidigungsstärke der Stadt ist abhängig von der Stärke der Stadtarmee und der Befestigung. Beide Faktoren multipliziert ergibt die Anzahl der Soldaten, die Ihren Belagerungstruppen gegenübersteht.

12. Versuchen Sie in jedem Falle Rom auch über Sizilien und Süditalien mit einer 2. Armeee zu erreichen.

# COPYRIGHT



# EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Die Starbyte Software Vertriebs- und Marketing GmbH bemüht sich dieses Produkt möglichst fehlerfrei zu produzieren und auszuliefern. Trotz aller Sorgfalt ist jedoch nicht auszuschließen, daß Mängel auftreten können. Für diesen Fall wird eine Garantie nach geltenden deutschen Recht übernommen (BGB). Für Mängel, die nicht durch das vorliegende Programm sondern durch die besondere Konfiguration der Hardware hervorgerufen werden, die nicht dem allge- mein gültigem Standart entsprechen, wird keine Haftung übernommen. Diese Garantie verfällt, wenn Sie einen nicht authorisierten Versuch unternehmen, dieses Produkt zu verändern oder zu kopieren, oder falls das Produkt zufällig oder absichtlich beschädigt wird.

**NOTIZEN:**

**NOTIZEN:**

**NOTIZEN:**

**NOTIZEN:**



